9 GIER NA CD

GRYWALNE DEMA: SYPHON FILTER, DRIVER, APE ESCAPE, MONACO GRAND PRIX, BLOODY ROAR 2, COLIN MCRAE RALLY + *WIDEO:* FINAL FANTASY VII, V-RALLY 2, ACTUA ICE HOCKEY 2

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 22.00 ZŁ • NR 8/99

Oficjalny Polski PlayStation™ Magazyn Nr 8

RECENZJA + DEMO!

V-RALLY 2

NAJLEPSZY RAJD NA ŚWIECIE

POD LUPĄ:

40 WINKS

W KRAINIE SNÓW

CARMAGEDDON

W KRAINIE KOSZMARÓW

WAKACYJNY WYSYP KONKURSÓW!

WYGRAJ:

RADIOMAGNETOFON Z CD

ACTION REPLAY PRO

ORAZ 50 NAGRÓD NIESPODZIANEK!

NOWA BROŃ W RĘKACH OSZUSTÓW

EQUALIZER ACTION REPLAY PRO

CGS 9771427632990 08

ŚWIEŻE WIEŚCI: TOMB RAIDER 4, X-FILES, 3 x SOUTH PARK, MICRO MACHINES 4, STAR WARS: RACER

STAŃ DO WALKI WOJOWNIKU!

9 GRYWALNYCH DEM NAJLEPSZYCH BIJATYK

TEKKEN 3 i 2, DEAD OR ALIVE, DYNASTY WARRIORS, BLOODY ROAR I INNE

PlayStation

INDEX 337153 • ISSN 1427-6321 • CENA 25.00 ZŁ • NR 2/99

Oficjalny Polski

PlayStation™

Magazyn Special Nr 2

ODKRYWAMY SEKRETY

NAJLEPSZYCH BIJATYK WSZECH CZASÓW NA PSX

MEGA PRODUKCJE: TEKKEN, STREET FIGHTER, MORTAL KOMBAT

WAŻNIEJSZE RECENZJE:

- TOBAL NO 1
- BLOODY ROAR
- CARDINAL SYN
- DEAD OR ALIVE
- RIVAL SCHOOLS
- BUSHIDO BLADE
- FIGHTING FORCE
- POCKET FIGHTER
- DYNASTY WARRIORS
- KENSEI: SACRED FIST

QUIZY KONKURSY CENNE NAGRODY

CGS

9771427632990 07

BIJATYKI • **JUŻ WKRÓTCE!** AZYN

Fakt: The Official UK PlayStation Magazine jest najlepiej sprzedającym się pismem o grach wideo na świecie. A my jesteśmy jego polską edycją. Oznacza to, że korzystamy z pracy angielskich kolegów, ale także sami przygotowujemy część materiału. PSM jest **jedynym pismem na świecie**, które co miesiąc wychodzi z płytką CD na PlayStation. Nie znajdziesz w kiosku magazynu o lepszej zawartości i składzie. To, że PSM jest światowym liderem, pozwala jego redakcji na rzetelne i uczciwe ocenianie gier. Celem pisma jest dobro czytelników – nie naciągamy ocen po to, by uzyskać względy wydawców. Po prostu nie musimy tego robić.

Przymiotnik „Oficjalny" w nazwie oznacza bliskie relacje z firmą Sony. Dzięki temu mamy dokładne informacje z pierwszej ręki oraz dostęp do nowych gier w pierwszej kolejności. Firma Sony nie ma jednak wpływu na zawartość magazynu. W tej kwestii **PSM jest w 100% niezależny** i masz na to gwarancję.

Teksty w naszym piśmie są napisane w dojrzały sposób i bez epatowania technicznym żargonem. Porzucamy wymuszone luzactwo i infantylne dowcipy na rzecz zawartości merytorycznej. Co nie znaczy, że PSM jest śmiertelnie poważny.

Dajemy Ci najświeższe wiadomości, rozmawiamy z najważniejszymi ludźmi w tym biznesie, dyskutujemy o zjawiskach towarzyszących PSX-manii i recenzujemy WSZYSTKIE PSX-gry, jakie ukazują się w tej części świata. Poprzez nasze coverCD dajemy Ci także coś, czego nie może zapewnić żaden inny magazyn – możliwość wypróbowania opisywanych gier.

Oprócz wzmianek w **Loading** i okazjonalnych tekstów **Pod Lupą**, gry opisujemy w trojaki sposób.

Primal Screen to nasz wywiad z twórcami gry, kiedy ta jest jeszcze wczesnym projektem.

PrePlay oznacza, że własnoręcznie graliśmy w wersję beta gry. Opisujemy pierwsze wrażenia i proponujemy drobne poprawki.

PlayTest to recenzja gry wraz z jej oceną. W tym dziale opiniujemy wyłącznie PEŁNE wersje PAL gier – takie, jakie leżą na półkach sklepu w Twojej okolicy.

PSM: wyżej Playa nie podskoczysz.

Wydawca

CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

Redakcja

Red. nacz.: **Dariusz Kazik**
dkazik@cgs.com.pl
Z-ca red. nacz.: **Rafał Belke**
rbm@wa.onet.pl
Sekcja polska: **Przemysław „Hot" Gorący**

Współpraca

Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicolas Di Constanza, Steve Merrett, Simon Kirrane, Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Steve Faragher, Steve Bradley, Tim Weaver, Lisa Fister, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Jonathan Pugh, Clare Johnson, Andrew Collins

Tłumaczenia

Piotr Wągrodzki
Rafał Belke

Dział Reklamy

Dariusz Kazik

Korekta

Natalia Nowak

Łamanie

Adam Bartniczak

Druk

Elanders Polska sp z o.o

Elanders

Kolportaż Ogólnopolski

Ruch S.A. O.K.D.P.
Kolporter S.A.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.
Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.
Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi.
Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone.
Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z miesięcznika Official UK PlayStation Magazine i prawnie należą do © Future Publishing Ltd. England 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie.
Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.
Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

Następnego numeru PSM (9/99) szukaj w kioskach od 30.08.1999

Od redakcji Nie – nie będzie lamerskiej gawędy o tym, że mamy lato, wakacje, świeci słońce itp.

Będzie o tym, że *Ape Escape* jest pierwszą grą, która WYMAGA Dual Shocka lub podobnego kontrolera. Nie spodziewałem się tak śmiałego posunięcia ze strony firmy Sony. A może to wcale nie jest śmiały krok, tylko zimna kalkulacja oparta na wynikach sprzedaży Dual Shocka? Może statystycznie niemal każdy PSX-fan na świecie ma już Duala? Hmm, chyba nie w Polsce. Ale to dobry ruch: zerwanie ze starymi kontrolerami pozwoliło na stworzenie nowatorskiego sterowania, a jeśli ktoś nie ma zamiaru kupować Duala, może pograć w drugiego *Croca* czy w najnowszego *Gexa*.

Drugą sprawą, którą warto poruszyć we wstępniaku, jest powstanie Giełdy PSM (zajrzyj do działu Kontakt). Kiedyś kilku czytelników proponowało założenie takowego działu, ale odzew w postaci ogłoszeń był mizerny. Jednakże w listach do nas pojawia się czasami ta kwestia, poza tym jest to dobry sposób na „obniżenie cen gier" (poprzez kupowanie/wymianę używanych). Niebagatelny wpływ na powstanie działu miał też Hot, który wziął na swoje barki niewdzięczne zadanie wklepywania ogłoszeń ;). Postanowiliśmy więc spróbować: może gdy rubryka będzie już na łamach, skłoni to więcej osób do nadsyłania ogłoszeń (tym bardziej że są bezpłatne)? Jeśli nie, trudno – zrezygnujemy z tego pomysłu. Ale chyba warto spróbować, prawda?

Rafał Belke

Primal Screen

16 Crash Team Racing
18 Urban Chaos
20 Dino Crisis
24 Metal Gear: VR Missions

PrePlay

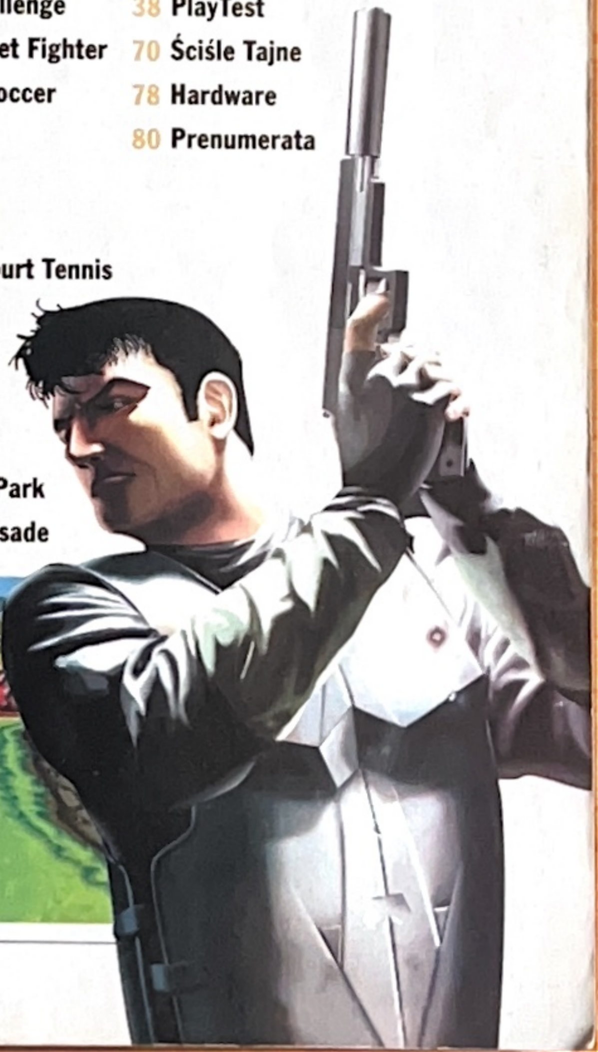
26 Omega Boost
27 Evil Zone

PlayTest

38 V-Rally 2
42 Ape Escape
48 Syphon Filter
50 Croc 2
52 GTA London 1969
54 NFS: Road Challenge
56 Marvel Vs Street Fighter
58 Puma Street Soccer
59 Big Air
60 Pro 18 Golf
61 Asterix
62 AK's Smash Court Tennis
64 Rampage 2
65 Wing Over 2
66 Hard Edge
67 Sports Car GT
68 Yoyo's Puzzle Park
67 Guardian's Crusade

Działy

4 Na CD
6 Loading
16 Primal Screen
26 PrePlay
28 Temat numeru
38 PlayTest
70 Ściśle Tajne
78 Hardware
80 Prenumerata



Jeśli Twój dysk jest uszkodzony, wyślij go do nas (adres w stopce) - sprawdzimy go i przyślemy Ci nowy. Zaznacz, że chodzi o reklamację i podaj swój adres.
Jeśli któraś pozycja z naszej płytki nie działa u Ciebie prawidłowo, zadzwoń do nas (0-22 815-42-20) w środę w godz. 14-17.

Na tym CD

Syphon Filter

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Taktyczna
■ WERSJA:	Grywalne demo

• Sterowanie

←, →, ↑, ↓ Ruch postaci
⊗ Trzy funkcje:
1. Gdy Gabe stoi – kucnięcie
2. Gdy Gabe idzie – skradanie się
3. Gdy Gabe stoi przy krawędzi – opuszczenie się w dół
▢ Strzał
○ Przewrót
△ Cztery funkcje:
1. Wdrapanie się na podwyższenie
2. Przełączanie wajch, otwieranie drzwi itp.
3. Przeładowanie broni (gdy Gabe nie stoi przed drzwiami, przełącznikiem czy przeszkodą)
4. Kontakt z Lian Xing (gdy dzwoni)
R1 Wycelowanie w najbliższego wroga
R2 Ruch w prawo (w trybie ręcznego celowania pozwala na wyjrzenie za róg)
L1 Przejście do trybu ręcznego celowania
L2 Ruch w lewo (w trybie ręcznego celowania pozwala na wyjrzenie za róg)
SELECT Wybór broni (jedno naciśnięcie zmienia broń na najbliższą naładowaną; przytrzymanie otwiera menu przedmiotów, które można wybierać przyciskami R2 i L2).
START Pauza i menu

Pamiętaj: zanim nalejesz wody do syfonu, dokładnie ją przefiltruj. Gabe tego nie zrobił i musi teraz za karę walczyć z terrorystami. Demo oferuje pierwszy poziom – walki na ulicy, w knajpie i zejście do metra, gdzie... ale to już w pełnej wersji.

Ape Escape

■ WYDAWCA:	SCEE
■ GATUNEK:	Platformówka 3D
■ WERSJA:	Grywalne demo

• Sterowanie

Lewa gałka: Ruch postaci
Wciśnięcie lewej gałki: Czołganie się
Prawa gałka: Obsługa gadżetu
Wciśnięcie prawej gałki: Różne reakcje w zależności od aktywnego gadżetu; w wodzie wystrzelenie sieci
⊗, ▢, ○, △ Uaktywnienie wybranego gadżetu
R1, R2 Skok (wciśnij dwa razy, by skoczyć wyżej/dalej)
L1 Przesunięcie kamery za plecy
L2 Widok z perspektywy bohatera
SELECT Menu przypisywania gadżetów
START Pauza i menu

UWAGA! W to demo zagrasz tylko Dual Shockiem albo podobnym kontrolerem z dwoma analogowymi gałkami. Nie ma przebacz. Na szczęście paluchy nie zakręcą Ci się w „chińskie S", bowiem demo oferuje także poziomy treningowe. A wszystko po to, by wyłapać biegające po okolicy małpy za pomocą specjalnej (a jakże!) siatki.

Monaco Grand Prix

■ WYDAWCA:	Ubi Soft
■ GATUNEK:	Wyścig
■ WERSJA:	Grywalne demo

• Sterowanie

←, → Skręcanie
⊗ Gaz
▢ Hamulec
○ Wsteczny
△ Zmiana widoku
R1 Bieg w górę
R2 Widok do tyłu
L1 Bieg w dół
L2 Zmiana widoku

Oto gra, która wykorzystując chwilową słabość serii *F1* weszła przebojem na rynek wyścigów. Demo oferuje dwa tory (Kanada i Włochy) i dwa tryby: Arcade i Two Players. Start your engines...

Bloody Roar 2

WYDAWCA:	Virgin Interactive
GATUNEK:	Bijatyka
WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie

←, → Ruch postaci
→ → Bieg
← ← Szybka ucieczka
↑ Skok
↓ Unik
⊗ Kopniak
□ Cios pięścią
○ Zamiana w bestię (pod postacią bestii – atak)
△ Rzut
R1 Obrona
L1 Naprawdę Paskudny Atak (pod postacią bestii)
□ □ □ ↓ ↓ □ Combo

„Ludzie ludziom zgotowali ten los", czyli przypowieść o tym, jak w ekstremalnych warunkach człowiek zamienia się w potwora. Część druga. Jeśli uzbierasz wystarczająco dużo energii w dolnym pasku, czym prędzej zmieniaj się w bestię, bo wtedy jesteś o wiele silniejszy

Driver

WYDAWCA:	GT Interactive
GATUNEK:	Pościg
WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie

←, → Zakręty
⊗ Gaz
□ Hamulec i wsteczny
○ Ruszanie z piskiem opon
△ Ręczny hamulec
R1 Klakson
L1 lub R1 + ←, → Ciasne zakręty
L2 lub R2 Widok z lewej lub prawej strony wozu
L2 + R2 Widok od przodu
SELECT Zmiana widoku

Drugie grywalne demo *Drivera* na naszym krążku. Tym razem nie gonisz, tylko uciekasz. Dodatkowo demko zawiera efektowne replaye z innych akcji, tym razem włączane z menu

V-Rally 2

WYDAWCA:	Infogrames
GATUNEK:	Rajd
WERSJA:	Wideo

Demo najlepszego rajdu na naszą konsolę. Na razie tylko wideo, ale następny krążek na 90% przyniesie już grywalną wersję. A na razie usiądź wygodnie i podziwiaj graficzne wspaniałości wspierane przez wybuchową muzykę Sin

Colin McRae Rally

WYDAWCA:	Codemasters
GATUNEK:	Rajd
WERSJA:	Grywalne demo

- Sterowanie

←, → Skręcanie samochodem
⊗ Gaz
□ Hamulec
○ Ręczny hamulec
△ Zmiana położenia kamery
START Pauza

Powtórka z rozrywki – *Colin* trafił do Platynowej Serii! Znów masz okazję potaplać się w błocie na trzech rajdowych trasach. Pamiętaj, że aż do ukazania się *V-Rally 2* *Colin McRae Rally* był najlepszym rajdem na PlayStation.

Actua Ice Hockey 2

WYDAWCA:	Gremlin Interactive
GATUNEK:	Hokej
WERSJA:	Wideo

Wspaniała animacja motion capture, podświetlany krążek i bójki na lodowisku. Plus przygrywający utwór grupy Mogwai

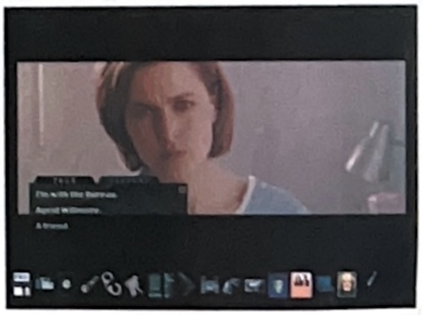
Final Fantasy VII

WYDAWCA:	SCEE
GATUNEK:	RPG
WERSJA:	Wideo

Final Fantasy VII przypuszcza drugi atak w platynowych barwach. Monumentalne animacje i relaksująca muzyka mogą być doskonałym przerywnikiem między jedną a drugą nieudaną próbą ucieczki przed gliniarzem w *Driverze*

PRAWDA WYJDZIE NA JAW

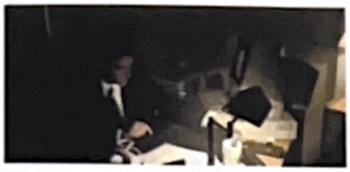
MULDER I SCULLY ZMATERIALIZUJĄ SIĘ NA PLAYSTATION



Prawda jest „gdzieś tam" już tak długo, że chyba wszyscy o tym zapomnieli. O grze *X-Files* donosiliśmy już niemal rok temu, a we wrześniu '98 ukazała się wersja na PC i Maca. Konsolowa edycja została przełożona na wiosnę tego roku, ale w końcu (jeśli to już koniec perypetii) ukaże się późnym latem. Na czterech płytkach CD.

Przypomnijmy: gra *X-Files* to koprodukcja firm Fox i Sony oparta oczywiście na kultowym serialu *Z Archiwum X*. Wersja konsolowa jest niestety niemal identyczna z rozczarowującą edycją PC. Zamiast wcielić się w rolę Muldera lub Scully gracz kontroluje innego agenta FBI — Craiga Wilmore'a. Chris Carter zadbał, aby Craigowi się nie nudziło, pisząc scenariusz specjalnie do gry. A gdzie podział się Duchovny i pani Anderson? To proste - zostali porwani! Szuka ich Craig, więc duch pary agentów unosi się przez całą grę, ale ciałem są obecni dopiero na ostatnim dysku (czyli pod koniec gry). Na otarcie łez są tutaj inne postaci znane z serialu, m.in. AD Walter, Skinner, X i pewien paskudny nikotynista.

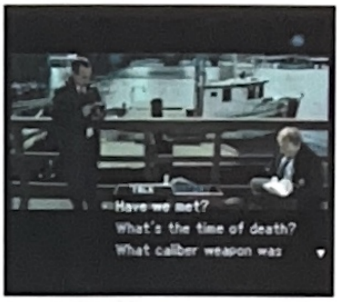
Śledztwo jest prowadzone w scenerii będącej serią digitalizowanych stopklatek filmowych. Dla dodania klimatu są one panoramiczne, a na dolnym pasku wyświetlane są posiadane przedmioty. Sony i Fox nazywają to Virtual Cinema,



ale pod tym terminem kryje się stara, dobra idea point and click znana np. z *Broken Sword* czy *Mysta*. Przykład: zaczynamy w kwaterze głównej FBI. Przesuwamy po ekranie kursorem i klikamy na przedmioty lub miejsca. Aby się odwrócić, trzeba skierować kursor ku odpowiedniej krawędzi ekranu i wcisnąć X — i pojawia się inny, nieruchomy obraz. Kierujemy kursor na szafkę, by ją otworzyć itp.

Metody śledztwa też wzięte są z kanonu przygodówek: przeszukiwanie miejsc, rozmowy, zbieranie przedmiotów i używanie ich w odpowiedni sposób. Na początku mamy aparat, lornetkę, noktowizor, zestaw do zabezpieczania dowodów i kajdanki. Do zbierania informacji przydadzą się dwa komputery w pracy i trzeci w domu. Można korzystać z archiwum i wysyłać emaile.

„Jesteśmy podekscytowani tym, że europejscy fani *X-Files* będą mogli uczestni-



czyć w interaktywnej przygodzie", powiedział Chris Deering z SCEE.

„Jesteśmy podekscytowani możliwością współpracy z SCEE. To da gwarancję unikalnej grywalności", powiedział Jon Richmond z Foxa.

„Zobaczymy, czy gra sprosta naszym wymaganiom podczas PlayTestu", powiedział redaktor z PSM.

STAR WARS EPISODE I: RACER

Fani *Gwiezdnych Wojen* i PSX nie mają szczęścia: najpierw potężne opóźnienie gry *The Phantom Menace*, a potem programowe opóźnienie *Racera*. Programowe, ponieważ takie były plany LucasArts. *Racer* jest wyścigiem znanych z filmu pod bike'ów. Wehikuł ten napędzany jest dwoma silnikami odrzutowymi połączonymi ze sobą wiązką energetyczną. Silniki ciągną na linkach bolid z kierowcą. Całość rozwija zawrotne prędkości (przekraczające 1000 km/h!), ale jest wrażliwa na uderzenia, a silniki potrafią się przegrzać, co powoduje, że wyścig jest czystym szaleństwem.

Pierwsza trasa jest dokładnym odwzorowaniem obecnego na filmie toru na Tatooine, 24 następne (na siedmiu innych planetach) są stworzone specjalnie do gry. Poza niecodziennymi bolidami i torami wyścig przebiega według znanych schematów: za dobre miejsca dostaje się pieniądze, które wydaje się na reperację/dopalenie bike'a, bolidy mają różne charakterystyki, a trasy są coraz trudniejsze.

Innym atutem *Racera* jest stała obecność Watto: mechanika-spekulanta, u którego dopalamy pojazd. Dla części fanów *Star Wars* jest (będzie) to najbardziej kultowa postać *Epizodu I*: gość jest grubasem z owadzimi skrzydłami, które jakimś cudem unoszą go w powietrzu. Mówi cwaniacką gwarą i ma cudownie zachrypnięty głos. Do polskiego dubbingu Watto w filmie typujemy Kuronia seniora.

Racer zawita na PlayStation we wrześniu, a przedpremierowa wersja już pędzi w stronę naszej redakcji, co zaowocuje rychłym opisem.

PLAYSTATION A-Z

I jak...

• **INTERFEJS.** Od angielskiego „interface" — w wolnym tłumaczeniu „międzymordzie". Interfejs jest pośrednikiem między człowiekiem a maszyną (lub między dwoma maszynami). Od naszej strony powinien być przejrzysty i wygodny w użyciu, by jego obsługiwanie było komfortowe. Interfejs może być sprzętowy (np. joypad, klawiatura, telewizyjny pilot) lub programowy (np. ekran opcji w dowolnej grze czy programie). Ten ostatni zwany jest też wirtualnym lub graficznym.

• **INTERNET.** Ogólnoświatowa sieć komputerowa, zwana też cyberprzestrzenią. Umożliwia przesyłanie danych między komputerami, a więc między innymi przesyłanie elektronicznych listów i innych plików (e-mail, FTP), dyskusje wielu osób na jakiś temat (mailing lists, news, IRC), grę multiplayer z kimkolwiek na świecie czy przeglądanie stron WWW (World Wide Web). Dzięki temu ostatniemu wynalazkowi Internetu każdy może stworzyć stronę (witrynę) WWW o dowolnej tematyce i poprzez umieszczenie jej na dysku tzw. serwera udostępnić całemu światu do oglądania/czytania. PSM również ma swoją stronę WWW, która pełni rolę „wystawy sklepowej". Wystarczy wpisać do przeglądarki internetowej adres www.cgs.com.pl i kliknąć myszką na właściwe pismo. Niestety, aby korzystać z dobrodziejstw Internetu, trzeba mieć komputer. Wiadomo jednak, że na PlayStation 2 będzie można grać za pośrednictwem Internetu z innymi PSX-fanami. Czy będzie można także wykorzystać inne możliwości Sieci? To się dopiero okaże.

J jak...

• **JOYPAD.** Sprzętowy interfejs używany w konsolach do gier. Mimo prób, nie przyjął się w świecie komputerów, gdzie gra się za pośrednictwem klawiatur lub joysticków. Niegdyś joypad był płaskim kawałkiem plastiku z dwoma grupami przycisków dla lewej i prawej ręki. Z biegiem czasu joypadom przybywało przycisków, które z „góry" urządzenia wędrowały na boki, a nawet pod spód. Zmieniał się też sam kształt pada — coraz śmielsze konstrukcje lepiej leżały w dłoniach. Zwieńczeniem tej ewolucji jest Dual Shock, który oprócz ergonomicznego kształtu i wygodnie rozmieszczonych przycisków ma dodatkowo dwie analogowe gałki i podwójną funkcję wibracji.

ATRAKCYJNA OFERTA WYSYŁKOWA

REALIZACJA 48h.

MIRAGE

Zamówienia przyjmujemy 9:00 - 17:00
tel./fax (0-22) 616 15 50
od poniedziałku do piątku.

SKLEP: "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA"
przejście podziemne przy G.U.S. Pawilon 13
skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości.
CZYNNE 11.00 - 18.00 od poniedziałku do piątku ☎ 825 91 00 w. 107

NIEKTÓRE Z GIER

209 zł · 149 zł · 199 zł · 149 zł

ABE'S EXODUS-ODDWORLD 2	209.00
ALL STARS TENNIS *sportowa*	189.00
APOCALYPSE *zręcznościowa*	209.00
ASTEROIDS *kosmiczna*	149.00
B-MOVIE *strzelanina*	209.00
BIOFREAKS *walki 3D*	199.00
BLASTO *zręcznościowa*	199.00
BUGS LIFE *zręcznościowa*	199.00
C3 RACING *wyścigi samochod.*	219.00
CIVILIZATION 2 *strategiczna*	TEL.
COLONY WARS-VENGEANCE	225.00
COMMAND & CONQUER RETALIATION	199.00
COOL BOARDERS 3 *snowboard*	199.00
CRASH BANDICOOT 3 *zręczn.*	149.00
DEAD OR ALIVE *walki 3D*	149.00
DIABLO *rpg. super hit*	169.00
ELIMINATOR *strzelanina*	199.00
FORMULA 1 '98 *wyścigi*	229.00
FIFA 99 *piłka nożna*	199.00
FIFTH ELEMENT *zręcznościowa*	209.00
FUTURE COP *zręcznościowa*	149.00
GEX 3D *zręcznościowa*	199.00
GRANSTREAM SAGA *przygodowa*	199.00
GRAN TURISMO *wyścigi*	149.00
HEART OF DARKNESS *zręcznościowa*	229.00
ISS PRO '98 *piłka nożna*	219.00
KNOCKOUT KINGS *boks*	199.00
LEMMINGS *logiczno-zręcznościowa*	149.00
LIBERO GRANDE *piłka nożna*	199.00
MEDIEVIL *zręcznościowa*	149.00
METAL GEAR SOLID *zręczn.*	225.00
MORTAL KOMBAT 4 *walki 3D*	199.00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	225.00
MONACO GRAND PRIX *wyścigi F1*	TEL.
MOTO RACER 2 *wyścigi*	199.00
NASCAR 99 *wyścigi*	199.00
NBA '99 *koszykówka*	199.00
NHL '99 *hokej*	199.00
NINJA *zręcznościowa*	199.00
ONE *strzelanina*	199.00
POPULUS *strategiczna*	199.00
RESIDENT EVIL 2 *horror*	215.00
ROAD RASH 3D *wyścigi*	169.00
ROGUE TRIP *zręcznościowa*	199.00
RUSH DOWN *sporty ekstremalne*	225.00
RUSH 2 *zręcznościowa*	TEL.
SCARS *wycigi + strzelanie*	199.00
SMALL SOLDIERS *zręcznościowa*	199.00
SPYRO THE DRAGON *przygodowa*	149.00
TAI FU *zręcznościowa*	TEL.
TENCHU *walki 3D*	209.00
TEKKEN 3 *walki 3D*	149.00
TEST DRIVE 5 *wyścigi*	199.00
TEST DRIVE 4X4 *samoch. terenowe*	199.00
TOCA 2 *wyścigi*	209.00
TOMB RAIDER 3 *przygodowa*	219.00
TOMBI *zręcznościowa*	189.00
VIGILANTE 8 *samochodowa*	219.00
WAR GAMES *strzel.+strategia*	169.00
WWF WARZONE *wrestling*	209.00

209 zł · 219 zł · 199 zł · 149 zł

OFERTA SPECJALNA · TANIE GRY

109 zł · 109 zł

ADIDAS POWER SOCCER *piłka nożna*	109.00
AIR COMBAT *symulator*	109.00
BUST-A-MOVE 2 *logiczna*	109.00
COMMAND & CONQUER *strategiczna*	109.00
CROC *zręcznościowa*	109.00
FORMULA 1 *wyscigi*	109.00
GTA *zręcznościowa*	109.00
HERCULES *zręcznościowa*	109.00
MICKEY'S ADVENTURE *zręcznościowa*	109.00
NBA FASTBREAK '98 *koszykówka*	109.00
PITFALL 3D *zręcznościowa 3D*	109.00
RAYMAN *zręcznościowa*	109.00
RESIDENT EVIL *przygodowa-horror*	109.00
ODDWORLD *zręcznościowa*	109.00
SAN FRANCISCO RUSH *wyścigi*	109.00
SKULL MONKEYS *zręcznościowa*	109.00
SPICE WORLD *muzyczna*	109.00
TOCA *wyścigi*	119.00
TOTAL NBA '98 *sportowa*	109.00
TIME CRISSIS *strzelanina*	109.00
V-RALLY *wyścigi*	109.00

SPRZĘT AKCESORIA

KONSOLA SONY PSX z DUAL SHOCK	599.00
DODATKOWE KONTROLERY	od 59.00
KONTROLER DUAL-SHOCK SONY	139.00
DEVASTATOR arcade stick	90.00
PISTOLET kompatyb. z NAMCO	155.00
KARTA PAMIĘCI 15 bloków	59.00
KARTA PAMIĘCI 120 bloków	110.00
MYSZKA PLAYSTATION	99.00
KABEL EURO-SCART RGB	39.00
TOP DRIVE kierownica+pedały+biegi	369.00

Oferta z dnia 30 kwietnia. Przepraszamy lecz w momencie ukazania się reklamy oferta może być w części nieaktualna.

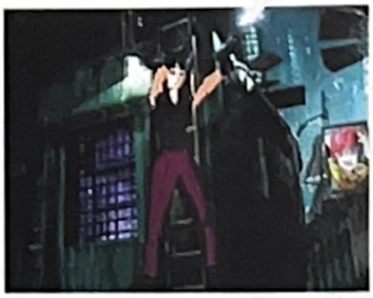
Sprzedaż wysyłkowa gier z doliczeniem kosztów przesyłki 5 zł.

Wszystkie gry przedstawione w naszej ofercie to WERSJE ANGIELSKIE • Gry dystrybucji SONY Poland zawierają POLSKIE INSTRUKCJE •

FEAR FACTOR

Eidos i Kronos szykują dla nas przygodówkę 3D, która zajmie aż cztery krążki. Akcja rozgrywa się w alternatywnej rzeczywistości, w której południowa Azja jest królestwem wolnego rynku. Grupa specjalistów przetrząsa miasto poszukując córki wpływowego biznesmena. Po jakimś czasie zwykłe zadanie odnalezienia dziewczyny zmienia się w walkę o przetrwanie planety, a miasto Shan Xi będące dotąd „tylko" zatłoczonym siedliskiem przestępczości okazuje się być bramą piekieł...

Czeka nas wiele przepychanek, strzelanin i szybkiej akcji. Broń jest smakowita: od tnącego wszystko przewodu (jeśli oglądałeś film *Johnny Mnemonic*, wiesz, o co chodzi), rzeźniczego haka czy skalpela, po karabinki maszynowe, pistolety, shotguny i wyrzutnię rakiet.



KLAMOTY Z GABLOTY

GRUBY

Pewnego pięknego razu Jasio przyjechał na giełdę kupić grę. Chodził i znalazł grę za 200 zł, obok stał pan, który za tę samą grę, ale w innym, nieco mniej kolorowym opakowaniu chciał jedynie 50 zł. Jaś nie miał wielkiego kieszonkowego od rodziców, pomyślał, że jak taniej będzie miał grę, to stać go będzie na lepsze jedzenie i może na nowe książki. Niestety, Jaś miał pecha: gdy kupował grę u Pana Pirata, zgarnęła go policja. Dalszy ciąg tej historii napisze być może życie. Mam tylko nadzieję, że finałem tego nie będzie resocjalizacja Jasia w więzieniu wraz ze zboczeńcami, mordercami i przestępcami. Jedno jest pewne: to wina policji, że pan z piratami tam był i sprzedawał towar. Tłumaczenie w stylu „nie musiał kupować u Pana Pirata" jest z oczywistych względów bezsensowne. Nie chcę usprawiedliwiać kupujących piraty, ale chcę zaznaczyć trochę inny problem, mianowicie problem dostępności!!!

PS. Problem PSXa to nie jest tylko problem piratów, ale PRZEROBIONYCH konsol. Przecież PSX jest zabezpieczony fabrycznie przed czytaniem piratów.

Wyślij email do Grubego:
gruby@union.org.pl
lub napisz list na adres redakcji z dopiskiem GRUBY.

TOMB RAIDER 4

PSM odkrywa tajniki i obala mity na temat czwartej części *Tomb Raidera*. Pokazano nam szkic scenariusza, zdradzono szczegóły na temat obecnych w czwórce czarnych charakterów i kilka innych detali. Oto one:

— Wbrew plotkom krążącym po Internecie, *Tomb Raider 4* istnieje. Firma Core pracuje nad nim od zeszłego roku i jeszcze nie ukończyła tej gry (inne internetowe plotki głosiły, że *TR4* jest już gotowy).

— *TR4* ukaże się na PlayStation. Na PlayStation 2 także ukaże się *Tomb Raider*, ale nie będzie to czwórka.

— Pojawiły się plotki na temat „seksownej czarnej damy", która stanie u boku Lary. Zweryfikowaliśmy je u źródeł: przedstawiciel firmy Core Design odpowiedział nam, że te informacje są „całkowicie nieprawdziwe". Ta zabawna pogłoska zrodziła się prawdopodobnie w związku z komiksem *Witchblade*, w którym Lara występowała z czarnoskórą pięknością. Przy okazji zapytaliśmy o losy gry *Witchblade*, która miała być ponoć wydana przez Eidos. Okazało się, że projekt taki istnieje, tylko „został na razie odłożony na półkę".

— Sugerowany w Internecie podtytuł nowej części — *Dark Revelation* — także okazał się wyssaną z palca plotką. „*Dark Revelation* nie jest nawet brany pod uwagę", twierdzi Core.

— Widzieliśmy szkic scenariusza. Nie możemy nic zdradzić, ale na pewno akcja nie rozgrywa się przed wydarzeniami pierwszego *Tomb Raidera* (kolejne pogłoski okazały się nieprawdziwe...).

— Z tego, co widzieliśmy, *Tomb Raider 4* nie jest tylko *TR3* z nowymi misjami. Adrian Smith z Core Design ujął to tak: „Czwarta część koncentruje się na starych atutach *Tomb Raidera*. Skoncentrowaliśmy się na fundamentalnych aspektach, które uczyniły pierwszą część hitem".

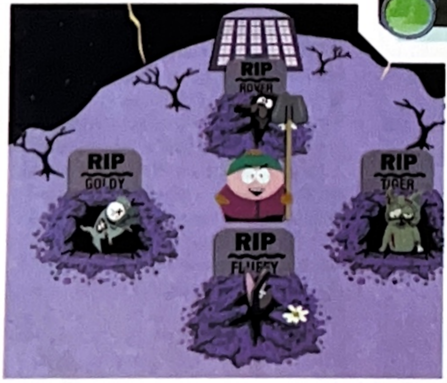
— W jednym z najbliższych numerów PSM zamieścimy więcej informacji na temat nowego *Tomb Raidera*, a także ekskluzywny raport o grze „od kuchni" w Temacie Numeru. PlayTest i grywalne demo *TR4* znajdą się w jednym z zimowych numerów PSM.

TRYLOGIA SOUTH PARK

Tak — gierkowa adaptacja wybornego serialu stała się trylogią! Pierwsza gra pod tytułem *South Park* jest konwersją strzelaniny fpp z N64. Grając jednym z czworga głównych bohaterów trzeba uratować *South Park* będące pod wpływem tajemniczej komety, która przelatuje blisko Ziemi co 666 lat. Jak przystało na strzelaninę, jest tutaj totalna rozwałka z zastosowaniem bogatego arsenału, w skład którego wchodzi m.in. wyrzutnia krów i snajperski kurczak. Jest też tryb multiplayer.

Druga gra nosi tytuł *Chef's Luv Shack* i jest dość dziwna. Znany z serialu zbereźny szef szkolnej kuchni pełni tu rolę gospodarza prowadzącego turniej wiedzy o *South Park*. Oprócz pytań jest tu ponad 20 minigierek: zazwyczaj klony starych, automatowych hitów przerobione na modłę *South Park* (np. Ass-teroids z udziałem Terrence i Philipa).

Trzecim epizodem tej trylogii jest *South Park Rally* — kartingowy wyścig w stylu *Speed Freaks*. Wszystkie trzy gry oferują postaci znane z serialu oraz ich zsamplowane odzywki.



Wirtualny Piknik (Country)

29 i 30 maja w Warszawie miała miejsce impreza pod nazwą Wirtualny Piknik. Zorganizowała ją firma GREIT, ta sama, która w poprzednich latach robiła Gambleriady. Sama impreza (notabene sponsorowana przez firmę Intel), umiejscowiona została na terenie warszawskich Wyścigów Konnych, w Hali Głównej. Wstęp kosztował 6 złotych.

Na małej powierzchni, w dusznym wnętrzu zgromadziły się nieliczne firmy, była gralnia internetowa i symulator baru. Na CGSowym stoisku oprócz przedstawicieli PSM stawili się także redaktorzy innych tytułów naszego wydawnictwa: *Gry Komputerowe, Amiga Computer Studio, PSX Fan* i *Computer Arts*.

Jako jedyni promowaliśmy PlayStation na WP. Redakcja PSM zorganizowała konkursy *Tekkena 3* i *Ridge Racera Type 4*. Bardzo atrakcyjne nagrody ufundowała firma Multi-Styk (dzięki!). Były to pady, karty pamięci, kierownica i gadżety typu plecak na konsolkę, SpaceStation, etc. Dodatkowo zarządziliśmy poszukiwania naszego logo, sprytnie ukrytego na terenie Pikniku. To, że nie rozebrano podczas poszukiwań całego budynku, zawdzięczamy tylko ochronie :).

Pierwszego dnia odbył się turniej *Tekkena 3* poprowadzony przez wypożyczonego z PSX Fana Barona Jacka. Ofiar w ludziach nie zanotowano.

W niedzielę z kolei miał miejsce pojedynek w *Ridge Racer Type 4*, w szale rozjechano paru ducha winnych przechodniów i... wygrano kilka odbywających się tuż obok gonitw. Niestety, nie wypłacono nagród, choć samochód to też rumak. Z tym, że stalowy.

Największe tłumy do naszego stoiska przyciągnęła Megaloteria. Przez godzinę zbieraliśmy karteczki z nazwiskami (niektórzy wrzucali ich po kilkanaście!). Potem było losowanie nagród. Oprócz sprzętu od Multi-Styka były to również nasze najświeższe czasopisma.

Nie można też zapomnieć o stałym punkcie programu na wszystkich imprezach (oczywiście z udziałem CGSu): rozdawanie numerów archiwalnych. Rozdzieliliśmy kilkadziesiąt paczek *PC Gamerów, Playów, Gier* i *ACSów*.

Podsumowując: hostessy, piweczko, zajęci szefowie (prowadzili różne wykłady tematyczne, na przykład „Gdzie piwo?" lub „Na którego konia stawiamy?"), tłumy przy naszym stoisku... fanki... autografy na biustach... Dobra, na poważnie: było średnio – mała powierzchnia, mało wystawców, mała frekwencja. I upał powodujący duchotę. Mamy nadzieję, że następna edycja Wirtualnego Pikniku będzie lepsza.

PlayStation

Autoryzowany dystrybutor Sony PlayStation

proponuje
Hurt konsol, gier i akcesorii.
Super ceny, wysyłka ekspresowa (cała Polska) – 0%
Zadzwoń i sprawdź 0501 420440
0501 420450
ponadto
sprzedaż detaliczna i wysyłkowa
Posiadamy wszystko do Twojego PSX'a!

Dom Handlowy „JUBILAT"
Al. Krasińskiego 1/3, Kraków
fax./tel. (012) 422-30-33 w. 346

Sony PSX 7502 + dual shock 599 zł
+ karta pamięci gratis (sprzedaż wysyłkowa)

TYPOWY TYP...

Ostatni odcinek serialu o życiu na planecie PlayStation. Dziś:

ZDESPEROWANY CZYTELNIK

Jest to osobnik mniej groteskowy niż poprzednie przypadki. Na codzień zachowuje się normalnie, jednak gdy chwyta w dłoń słuchawkę i dzwoni np. do PSM, dostaje ataku. Zachowuje się wtedy jak opętany przez ośmiogłowego demona z dolnych pokładów piekieł. Rumieńce na twarzy, obfity ślinotok, słowne origami, a często kompletny brak zrozumienia, co stara się przekazać rozmówca po drugiej stronie.

Imię: „Na imię mi Legion, bo jest nas wielu".
Wiek: 8 do 80 lat
Jak zidentyfikować tę bestię? Ten proces przebiega w dwóch etapach, a wszystko zaczyna się od dzwonka redakcyjnego telefonu...

ETAP PIERWSZY — WSTĘP

W słuchawce słychać „Czy to PlayStation?", a więc zaczyna się dość normalnie, co zapewne ma uspić uwagę odbierającego telefon redaktora. Po odpowiedzi twierdzącej następuje: „No bo ja kupuję magazyn" (pewnie, bo niby skąd miałbyś numer do nas), a potem „i... eee, tego... mam PlayStation" (kolejna NIEZWYKLE RZADKA cecha wśród czytelników PSM). W tym momencie w głowie redaktora zapala się ostrzegawcza lampka UWAGA ZDESPEROWANY CZYTELNIK. Jest to sygnał, że należy się przygotować na potężne uderzenie, jakim jest...

ETAP DRUGI — PYTANIE

Nieprzygotowanego psychicznie rozmówcę jest w stanie powalić na ziemię. Oto przykładowe pytania:

1. „Jaki jest wasz numer telefonu?", a zaraz potem „Proszę chwilę zaczekać, muszę wziąć coś do pisania" (no comments).
2. „Zaciąłem się w *Resident Evil*..." albo „Proszę o kod do ósmego poziomu w *Red Alert*" (pewnie, wkuwamy po nocach na pamięć rozwiązania i kody do wszystkich gier, by w razie czego na wyrywki sypać poradami).
3. „Utknąłem w *Final Fantasy VIII*..." (lub innej grze, której nie ma jeszcze na europejskim rynku).
4. „Jakie gry będą na następnym coverCD?" (a rubryka NA NASTĘPNYM CD w bieżącym PSM to pies?).
5. „Ile będzie kosztować PlayStation 2 i gry na nią?".
6. „Kiedy wyjdzie *Tekken 8*?".
7. „Kupiłam synowi PlayStation, ale nie wiem czy wasze covery będą działać, bo jeszcze nie PRZESTROILIŚMY konsoli" (a co, nie odbiera dolnego UKF-u?).
8. „Wkładam wasz coverCD do mojej konsoli i jest tylko jedna gra" (a wystarczy wcisnąć klawisz kierunkowy w prawo lub lewo na joypadzie...).

I last but not least — klasyka:
9. „Wkładam wasz coverCD do mojego peceta i nie chce działać...".

Po takich telefonach idziemy się napić, żeby zapomnieć. A to powoduje nawarstwianie się pracy w następnych dniach. Wtedy próbujemy za wszelką cenę nadgonić grafik i modlimy się, by nie zadzwonił kolejny Zdesperowany Czytelnik, co spowoduje kolejną chęć zapomnienia, co pociągnie za sobą zaległości...

„*Music 2000* jest jeszcze prostsza w użyciu", mówi o swojej grze Gavin Morgan z firmy Jester. Kontynuacja niespodziewanie dobrze sprzedanej gry *Music* współpracuje ze specjalnie do niej przeznaczonym samplerem i mikrofonem (!), a także oferuje 24-śladowy sekwencer i kompatybilność z MIDI (!!!). Jest też tryb Jam, w którym można generować dźwięki na żywo (już brakuje nam wykrzykników...): cztery osoby naraz (każda swoim padem) mogą sterować programem zajmując się wybranymi elementami utworu. Wygląda na to, że firma Jester stworzyła potwora. Grę wyda Codemasters.

LucasArts ciągle pracuje nad gierkową adaptacją przygód Indiana Jonesa. Akcja rozgrywa się po II wojnie światowej, w czasie zimnej wojny, a Indy zostaje wynajęty przez CIA. Okazuje się, że Sowieci węszą za mitycznymi obiektami typu Wieża Babel. Twoim zadaniem jest odkrycie, o co im właściwie chodzi. 17 poziomów rozsianych po świecie oferuje typowo tombraiderową akcję w 3D. Wymagana biegłość w posługiwaniu się biczem.

David Bowie zagrał w grze *Omikron*. Użyczył twarzy i głosu Bozowi, przywódcy klanu Przebudzonych i... liderowi kapeli. Możemy zobaczyć (i posłuchać), jak Boz i jego grupa grają kilka piosenek napisanych przez Bowiego. *Omikron* zapowiada się wystarczająco rewelacyjnie bez Bowiego, ale i jego przyjmiemy na znak zwycięstwa...

Asterix and Obelix Versus Ceasar jest drugą na PlayStation grą o przygodach dzielnych Galów. Miejmy nadzieję, że lepszą...

Knights Of Carnage firmy THQ to nowa bijatyka w stylu fantasy.

Tombi powróci za sprawą firmy Whoopee Camp. Tym razem jest prawdziwe 3D.

Micro Machines 4 ukaże się na Gwiazdkę i przyniesie kolejną porcję szaleństwa dla kilku graczy. Nadal jeździmy po zwiększonych sceneriach domowych, tylko że tym razem nie ma samochodów! Czym dokładnie się ścigamy, pozostaje na razie tajemnicą. Gra oparta jest na ulepszonym enginie *MM3*, ale źródła zbliżone do Codemasters twierdzą, że wykorzystano także doświadczenia zdobyte przy produkcji gier *Colin McRae Rally* i serii *TOCA*.

Więcej o PSX2: tak, jak pisaliśmy, super-technologia zaprezentowana w marcu zadebiutuje w konsolowej obudowie na wrześniowych targach Tokyo Game Show, a w japońskich sklepach pojawi się na Gwiazdkę. Ruszyła pełną parą produkcja specjalistycznych chipów PSX2. Ponadto firma Sony opracowała nowy laserowy czytnik, który nie wymaga dwóch oddzielnych laserów i procesorów do odczytu płyt DVD i CD. Oznacza to obniżenie kosztów produkcji PSX2. Na początku lipca w San Mateo amerykański oddział Sony zorganizował dwudniową konferencję dla producentów gier na nową konsolę, na której oficjalnie potwierdzono kilka nowych detali. PSX2 będzie wyposażona w cztery gniazda na joypady i nie będzie miała wbudowanego modemu; wygląda na to, że będzie dostępny oddzielnie (to dobra wiadomość dla tych, którzy nie zamierzają grać przez telefon). Ciekawostką jest użycie w PSX2 następcy chipu R3000 (serce obecnej PSX) jako koordynatora przepływu danych (I/O). Nowy układ nosi symbol R3300 i może być użyty jako koprocesor do dodatkowych przeliczeń. Ponadto na konferencji znane w branży użytkowej firmy zaprezentowały profesjonalne programy ułatwiające tworzenie gier na PSX2 (od tego pośrednio zależy jakość i liczba gier na nową konsolę).

Indiana Jones

Indiana Jones

Music 2000

Oficjalny Polski **PlayStation** Magazyn

ORIENT EXPRESS

W CZASIE, GDY CAŁY ŚWIAT POPĘDZIŁ DO LOS ANGELES, NASZ CZŁOWIEK W TOKIO, NICOLAS DO CONSTANZO, WYSZUKIWAŁ KOLEJNE JAPOŃSKIE KLEJNOTY...

***Gungage*: a więc kolejna trójwymiarowa strzelanina? Miło wiedzieć, że Japonia stoi oryginalnymi pomysłami...**

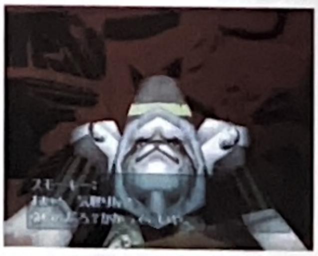
STRZELANINA KONAMI

Podczas gdy wszyscy rozstrząsali nowe wieści o *Metal Gear: Integral*, nowa strzelanina 3D Konami wślizgnęła się niepostrzeżenie na rynek. Gungage wzięła z zaskoczenia i – nomen omen – zastrzeliła wszystkich, bowiem zamiast statków kosmicznych czy wielkich robotów oferuje człowieka z klamką. A właściwie czworo żołnierzy, którzy spacerują po linii frontu i strzelają do czołgów, samolotów i innych zmechanizowanych potworności. Jest tu coś dla fanów wojny płci: w męskim narożniku Wakle Skade i Kard Baltish, w żeńskim Steyr Arquibas i Dee Van Fen. Akcja jest obserwowana z tombraiderowej perspektywy. Każdy z czworga powyższych dysponuje indywidualnym arsenałem, na który składają się m.in. rakiety z naprowadzaniem i lasery. Na ekranie brak dziesiątków skomplikowanych wskaźników: tylko symbol broni, ilość amunicji, pasek energii i punkty. O ile standardowe poziomy są rozległe i ucieszą fanów pieszych wycieczek, potyczki z bossem odbywają się na zamkniętych arenach. Akcja na pierwszym planie prezentuje się mistrzowsko, ale aby to osiągnąć, musiano mocno uprościć tła i drugi plan, co niestety psuje nieco klimat. Gra ukazała się w Japonii w czerwcu.

***Gungage*: tła rzeczywiście mogłyby być nieco lepsze.**

ROLPLEJE MILE WIDZIANE

Gry role-playing już od lat cieszą się popularnością w Japonii, ale po tym, jak *Final Fantasy VII* wyniosła ten gatunek na szerokie wody, strumyczek RPG zmienił się w prawdziwy wodospad. Najnowszą zapowiedzią jest *Planet Laika* - futurystyczna gra tworzona przez firmy Quintet i Zeque. Ta pierwsza pracuje nad rozgrywką, a druga tworzy oprawę graficzną. Akcja *Planet Laika* rozgrywa się na Marsie. Tytułowy bohater (tzn. Laika, nie Planet) rozmawia, handluje i walczy z trzema dziwnymi gatunkami – psycholami,



***Planet Laika*: kto by pomyślał, że na Marsie jest życie? Kto by pomyślał, że można połączyć *FFVII* z *PaRappą*?**

wirtualami i animalami. Każda z ras ma oczywiście odmienne cechy: psychole są mądrzy, wirtuale kreatywni, a animale... silni. Cały haczyk w tym, że w odpowiednich momentach gry Laika może się zmieniać w dowolny z tych trzech gatunków, wykorzystując zdolności udawanej rasy. Podszywając się pod dany gatunek Laika może walczyć tylko z jego przedstawicielami. Walka przypomina... grę *PaRappa The Rapper*! Polega na rytmicznym naciskaniu przycisków. Po przegraniu walki Laika wraca do swojej oryginalnej postaci. *Planet Laika* ukaże się w Japonii pod koniec lata.

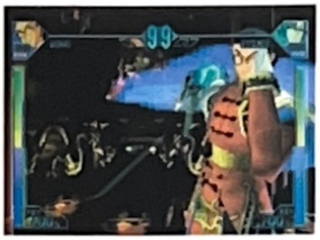
MENTALIŚCI

Taito, producent serii *Bust-A-Move*, nie przychodzi raczej na myśl, gdy słyszymy o nowej japońskiej bijatyce. Ale fakt jest faktem: firma wydała grę *Psychic Force 2*, kolejną arenę walk mutantów. Do obicia jest sześć nowiutkich postaci, w tym cudowna Sonja i wielki Brad Kirsten. Gra oferuje krzykliwe tła i wielkie eksplozje, ale jej głównym atutem jest szeroki wybór trybów rozgrywki. Są zwykłe opcje Arcade, Story i Training, jest Survival i Group Battle Mode. Tryb Album pozwala nagrywać i potem przeglądać fotki i replaye. Psy-Expand nie ma nic wspólnego z tuczeniem psów, a pozwala na trening i zwiększanie możliwości wybranej postaci. Gra współpracuje też z PocketStation, oferując podgierki i minikarty, na które można się wymieniać. Czy to będzie nowy *Toshinden*? Raczej nie.

***Fatal Fury Wild Ambition:* najnowsza bijatyka SNK. Miejmy nadzieję, że przyszłość gier nie leży w walkowaniu wciąż tego samego...**

NAWRÓT FURII

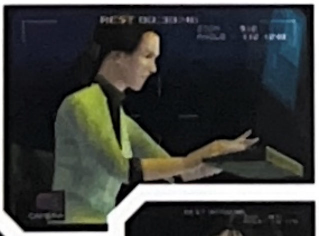
SNK, nazywany w Oriencie Capcomem dla ubogich, zaprezentował PSX-ową wersję dwuwymiarowej bijatyki *Fatal Fury Wild Ambition*. Jest 12 postaci (w tym ukryte: Geese Howard i Li Changfa). Tak jak *Street Fighter Alpha 3*, *FFWA* używa paska energii guard, który zmniejsza się wraz z każdym zablokowanym ciosem. Gdy ta energia się wyczerpie, gracz staje się praktycznie bezbronny i można wtedy wpakować w niego śmiertelne combosy. Kolejną atrakcją rozgrywki jest opcja Counter Attack (jak w Kumite) oraz wskaźnik overdrive, który po naładowaniu pozwoli na rozpętanie zestawu specjalnych combosów. Nawet gdy już leżysz na deskach, możesz spróbować wyprowadzić cios ostatniej szansy, gdy przeciwnik robi dumne pozy do publiki (coś w stylu *Street Of Rage*). Nie mogąc przyciągnąć zachodnich graczy lukratywną licencją w stylu *Street Fightera* czy *X-Men*, firma SNK waha się, czy warto wydawać *FFWA* poza Japonią.

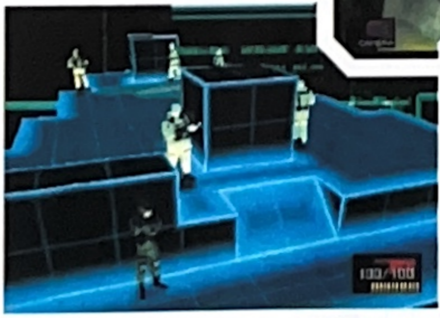


***Psychic Force 2:* trójwymiarowa bijatyka Taito. Akcja reklamowa obejmowała przedstawienie z tańczącymi otaku.**

GORĄCY TEMAT

Więcej newsów na temat *Metal Gear Solid: Integral* (w Europie pod nazwą *MGS: VR Missions*). Firma Konami odpowiedziała na prośby japońskich graczy i zawarła w nowej wersji trójwymiarowe postaci Naomi i Mei Ling. W oryginalnym *MGS* Naomi obiecała spotkać się ze Snakiem i dotrzyma obietnicy: pojawi się w jednym z poziomów. Japończycy mają fioła na punkcie zdjęć, więc wraca aparat, którym można obfotografować panie z każdej możliwej strony... świntuchy zacierają ręce.





***Metal Gear: Integral.* Poziomy będą w symulatorze VR, więc grafika nie zachwyca. Ale można spotkać Naomi i Mei Ling...**

電撃 PlayStation

LISTY DENGEKI*

TOP 10 – SPRZEDAŻ W JAPONII

1. Saga Frontier 2
2. Um Jammer Lammy
3. King Of Fighters '98
4. To Heart
5. Chocobo Racing
6. Sound Novel Evolution
7. Densha De Go! 2
8. Gallop Racer 3
9. Ko Sodate Quiz Motto By Angel
10. Final Fantasy Collection

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANE GRY

1. Dragon Quest VII
2. Legend Of Mana
3. Ark The Lad
4. Persona 2
5. Tokyo Majin

ULUBIONE GRY CZYTELNIKÓW

1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII
3. Denso Suikoden II
4. Tales Of Phantasia
5. Persona

* Powyższe listy podajemy za Dengeki PlayStation, najpopularniejszym magazynem dla fanów PSX w Japonii.

kontakt

WASZYM ZDANIEM

W Primal Screen do gry *O.D.T.* (PSM 10/98) przeczytałem, że są cztery postaci plus jedna ukryta, a okazuje się, że są dwie bonusowe postaci: Sofia i Karma. Pierwsza jest niebieskowłosą kobietką, a druga ohydną pokraką. Dlaczego producent podał do wiadomości tylko jedną postać? Jeśli chodzi o ukryty poziom zrobiony na podobieństwo oryginalnego francuskiego studio, to jestem bardzo rozczarowany i nie rozumiem stwierdzenia producenta: „będzie można na nim powalczyć ze wszystkimi członkami zespołu". Te zdechlaki, które tam były, budzą raczej litość niż chęć do walki. Może to skutek przepracowania? Powinni częściej wychodzić na świeże powietrze i uprawiać jakieś sporty kondycyjne. Cha, cha, cha!!! Właśnie dlatego twórcy gier rzadko występują w grach, tak samo jak dziennikarze! No bo jaka jest przyjemność z walki z wychudłym anemikiem, który od pół roku nie widział światła słonecznego albo z ociężałym tłuściochem, który wstaje od komputera by załatwić potrzebę albo gdy przywiozą pizzę? Producent *O.D.T.* mówił prawdę: można powalczyć z twórcami gry, a że przeradza się to w rzeź niewiniątek... Kwestia drugiej postaci bonusowej: nie posądzaj od razu producenta o złe zamiary, może po prostu druga ukryta bohaterka została dodana w ostatniej chwili, już po przeprowadzeniu tamtej rozmowy?

PYTANIA

Czy będzie *MediEvil 2*? Jak na razie nic nie wiadomo o pracach nad *MediEvil 2*, ale bardzo byśmy chcieli, żeby kontynuacja powstała.

Nie mam tej gry, ale co wam się nie podoba w *MK Mythologies: Sub Zero*? Czy jest aż tak zła? W PSM 3/98 znajdziesz dwie strony powodów, dla których *MK Mythologies* nam się nie podoba. Tak – naszym zdaniem gra jest aż tak zła, choć zapamiętali fani *MK* mogą mieć inne zdanie. Żyjemy w wolnym kraju. W każdym razie jeszcze raz chciałbym podkreślić, że PSM nie dyszy niechęcią do gier związanych z *Mortal Kombat*.

Czy na PSM CD będzie demo *Tenchu*? Prawdopodobnie już nie, choć jeśli coś odbije ludziom z Sony...

Jestem zainteresowany zakupem gry *Rainbow Six*. Prosiłbym o zamieszczenie obszerniejszego artykułu na temat gry. Czym się różni wersja PC od PSXowej? Jaka będzie cena tej gry? Dwustronicowy Primal Screen na temat *Rainbow Six* zamieściliśmy w PSM 2/99 i tam odsyłam Cię po szczegóły (także na temat różnic w stosunku do wersji PC). Gdy pisaliśmy artykuł o *RS*, premiera gry zapowiadana była na kwiecień. Niestety, gdy to piszę, jest czerwiec, a gry nie widać... Gdy tylko PSM dostanie w swoje ręce grywalną wersję, spodziewaj się PrePlaya albo od razu PlayTestu (w zależności, jak zaawansowana będzie to wersja). Cena gry nie jest jeszcze ustalona.

Jestem fanem wszystkich gatunków gier oprócz RPG. Dlatego pytam: czy warto kupić *Metal Gear Solid* lub chociaż soundtrack do niego? *Metal Gear Solid* nie jest grą RPG, a ocena 10/10 w PSM mówi chyba sama za siebie. Co do soundtracku (jeśli coś takiego w ogóle u nas dostaniesz) – kwestia gustu, ja bym nie kupił.

Mam pytanie odnośnie *Metal Gear Solid*. Na samym początku gry, gdy Snake dopływa do doku, na ekranie pojawia się nazwisko aktora, który podkłada głos Snake'a – David Hayter. I wszystko wydaje się w porządku, ale rzut oka do listy płac w instrukcji do gry i okazuje się, że Snake'a zagrał niejaki Sean Barker. O co tu chodzi? Trafne pytanie. Aktor podkładający głos Snake'a nie chciał występować w liście płac pod własnym nazwiskiem, więc w instrukcji wydrukowano pseudonim Sean Barker. Jednakże gdy niewierny Dave zdał sobie sprawę z wielkości i perfekcji tej gry, zapragnął wystąpić pod własnym nazwiskiem. Zmieniono to w czołówce, ale instrukcje były już wydrukowane, dlatego jest tam pseudonim. By zamknąć sprawę: głos Snake'a w angielskiej wersji *Metal Gear Solid* podłożył David Hayter. Swoją drogą historia lubi się powtarzać: podobne zdarzenie miało miejsce w 1977 roku, podczas premiery *Gwiezdnych Wojen. Nowa Nadzieja* – James Earl Jones, który podłożył głos Vadera, zażyczył sobie występować w liście płac pod pseudonimem. W *Imperium Kontratakuje* i *Powrocie Jedi*, gdy było już jasne, że *Star Wars* to nie byle co, nazwisko Jamesa widniało już na liście płac. Pojawiło się także w napisach do specjalnej edycji *Nowej Nadziei*, wydanej na 20-lecie premiery. Morał z tego taki: Nie lekceważ potęgi Mocy i PlayStation.

Czy wiecie ze w Waszym demie *Metal Gear Solid* dostępna jest Nikita? Oto jak ją zdobyć: w poziomie Heliport pójdź po Socoma do ciężarówki. Następnie wejdź do jednego z szybów wentylacyjnych (u góry po schodkach lub na dole po lewej stronie przy kamerze), poczekaj, aż minie animacja wchodzącego Snake'a, i wycofaj się z szybu. Szybko udaj się do ciężarówki i tam gdzie był Socom znajdziesz Nikitę! Są również naboje do Nikity i C-4 w pomieszczeniu z windą i czołgami. O, bracie. Odkryłeś kolejny sekret na naszych krążkach. Sprawdziłem - rzeczywiście jest Nikita. Dzięki.

Jestem nieszczęśliwym posiadaczem wadliwego numeru PSM 8/98. Powtarzają się niektóre strony, a innych z kolei nie ma. Co mam z tym fantem zrobić? Czy wymieniacie tak stare numery? Jeśli coś podobnego przydarzy się komukolwiek, prosimy o odesłanie wadliwego numeru (bez płytki) na adres redakcji (jest powyżej) z dopiskiem, że jest to wadliwy egzemplarz i adresem zwrotnym. Mamy jeszcze archiwalne numery PSM 8/98, więc możemy Ci wymienić.

Kiedy ukaże się gra *Brave Fencer Musashiden* w wersji PAL? Z uwagi na dotychczasowe znikome zainteresowanie Squaresoftu rynkiem europejskim, nie wiadomo czy *BFM* w ogóle się u nas ukaże.

Co lepiej kupić: *Everybody's Golf* czy *Actua Tennis*? W konkursie na najbardziej zakręcone pytanie do PSM doszedłbyś co najmniej do półfinałów. Pomijając fakt, że obie gry traktują o dwóch odmiennych sportach, polecamy *Everybody's Golf* (9/10) przypominając, że nie jest to poważny symulator. Z tenisów polecamy nowy *Smash Court Tennis* (8/10) z zastrzeżeniem jak wyżej. *Actua Tennis* (5/10) nie jest najlepszym tenisem pod słońcem.

Czemu *ISS Pro '98* ma w wersji PAL nieoryginalne nazwiska w przeciwieństwie do wersji NTSC? Nie widziałem wersji NTSC, ale wierzę na słowo, że są tam prawdziwe nazwiska. Dlaczego? Widocznie na japoński/amerykański rynek kupiono stosowne licencje, a na Europę nie.

Rafał Belke

ROZWIĄZANIE KONKURSU Z PSM 6/99

W czerwcowym numerze naszego magazynu ogłosiliśmy konkurs. Do wygrania były trzy kontrolery do PlayStation ufundowane przez firmę Manta. Każdy, kto odpowiedział poprawnie na (dziecinnie proste) pytanie i przysłał odpowiedź na kartce pocztowej z naklejonym kuponem, uczestniczył w losowaniu nagród. A oto szczęśliwcy:

- Kierownicę PSX Dual Force otrzymuje **MATEUSZ ŚWIT ze ŚRODY WIELKOPOLSKIEJ!**
- Joypad PSX Dual Force Analogue otrzymuje **MARCIN DRAGAN z MIELCA!**
- PSX 1 Joypad otrzymuje **KAMIL KALETA z TRZEBUSZOWIC!**

Gratulujemy! Nagrody lecą pocztą.

OGŁOSZENIE SPECJALNE – GIEŁDA PSM!

Tak! W końcu postanowiliśmy spróbować – tworzymy PSX-giełdę! Będzie to specjalny dział PSM, w którym każdy czytelnik będzie mógł zamieścić swoje ogłoszenie związane z PlayStation. Chcesz nie za drogo kupić używaną kierownicę? Nie za tanio odsprzedać (albo wymienić) gry, które przeszedłeś? A może po prostu nawiązać kontakt z innymi PSX-fanami w okolicy? GIEŁDA PSM właśnie do tego służy. Ogłoszenia do GIEŁDY są bezpłatne, trzeba jednak spełnić kilka warunków:

1. Ogłoszenia przyjmujemy na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną (oba adresy widnieją na górze tej strony).
2. W przypadku przesyłania ogłoszenia tradycyjną pocztą, na kartce pocztowej naklej kupon z rogu tej strony.
3. Oferty sprzedaży/kupna/wymiany gier muszą dotyczyć tylko oryginalnych wersji PAL.
4. Przyjmujemy tylko ogłoszenia prywatne – firmy zapraszamy do działu reklamy.
5. Odrzucamy ogłoszenia o treści sugerującej jakieś przekręty (typu: „przerabiam konsole" czy „pirackie nowości tanio").
6. Oferty sprzedaży powinny zawierać proponowaną cenę.
7. PSM nie bierze odpowiedzialności za treść ogłoszeń.

To tyle. Pierwsze ogłoszenia powinny ukazać się w PSM 10/99.

- **Jeśli nie życzysz sobie, aby Twój list/email był cytowany w Kontakcie, napisz o tym na wstępie.**
- **Zastrzegamy sobie prawo do redagowania i skracania listów/emaili – dla jasności przekazu i oszczędności miejsca.**
- **Odpisujemy tylko na emaile – na pytania w papierowych listach odpowiadamy w papierowym Kontakcie.**

GIEŁDA PSM 7/99

KIM DO LICHA JEST: NAMCO

DATA POWSTANIA: 1955.

KWATERA GŁÓWNA: Tokio (Japonia).

LICZBA PRACOWNIKÓW: 2407.

KLUCZOWE POSTACIE: Masaya Nakamura, prezes i dyrektor naczelny.

HISTORIA: Ojciec chrzestny wszystkich producentów gier. Firma odpowiedzialna za największe przeboje wszech czasów – *Galaxian, Pac-Man, Tekken, Ridge Racer* - moglibyśmy jeszcze długo wymieniać. Namco to potężna siła na rynku PlayStation, która ciągle zaskakuje nas czymś nowym.

Firma Namco powstała w 1955 roku jako Nakamura Manufacturing Limited. Początkowo zajmowała się serwisem dwóch bujanych koni-zabawek na monety stojących na dachu jednego z japońskich domów towarowych. Popularność tych urządzeń wzrosła znacznie w 1966 roku, kiedy firma Nakamura zakupiła licencję od Disneya. Wkrótce potem zmieniono nazwę firmy na łatwiej przyswajaną dla całego świata – Namco. W 1974 roku wystawiono na sprzedaż firmę The Atari Corporation of Japan. Przynosiła straty, co stanowiło spore obciążenie dla amerykańskiego oddziału Atari. Dziwnym zbiegiem okoliczności oferty złożyły firmy Namco i Sega. Wygrała pierwsza z nich i podpisano umowę opiewającą na sumę pół miliona dolarów.

Należące do Atari automaty zostały umieszczone w bardziej strategicznych i prestiżowych lokacjach. Firma Namco zaczęła zarabiać duże pieniądze, co umożliwiło jej sfinansowanie produkcji własnych gier.

Pierwszą z nich była *Shoot Away* z 1977 roku. Tę prostą strzelaninę z dwoma strzelbami wciąż można spotkać w najbardziej zapyziałych kurortach. Dwa lata później pojawił się legendarny *Galaxian* oraz najsłynniejsze dziecko firmy Namco: *Pac-Man*. Podobno jego twórca zainspirował się kształtem zamówionej w środku nocy pizzy, z której wyciął jeden kawałek.

Pomimo odniesienia sukcesu na polu gier wideo, firma Namco nigdy nie odwróciła się od wesołych miasteczek. Dowodzi tego rozpoczęcie w 1992 roku prac nad *Wonder Eggs*, wielkim parkiem rozrywki w Tokio. W tym też okresie koncern Sony zaczął interesować się rynkiem gier wideo. Zaprosił Namco do strategicznego wspierania projektu noszącego nazwę PlayStation. Obserwował sukcesy firm typu Sega czy Nintendo i postanowił zdobyć część tego lukratywnego rynku. W ten sposób rozpoczął się romans firm Sony i Namco. Pierwszym jego dzieckiem była niemal perfekcyjna konwersja z automatu gry *Ridge Racer*.

DZIŚ: Jednym słowem? Świetlana przyszłość. Zarówno w dziedzinie automatów jak i konsoli firma Namco pracuje nad czymś, co nazwała „erą duchowości". Brzmi to może dość dziwacznie, ale biorąc pod uwagę sukcesy firmy, nie czujemy się upoważnieni do krytykowania jej maksym.

Strategia firmy Namco zawsze polegała na odpowiednim podejściu do graczy. Tym razem możemy być pewni, że większość posiadaczy PlayStation znajdzie w ofercie Namco coś dla siebie. *Ridge Racer 4* i najnowszy *Smash Court* znajdują się już w sprzedaży, a w kolejce czekają *Point Blank 2, Ace Combat 3*, i *Dragon Valour*. Jednym słowem? Nie do pobicia!

PLAYSTATION **PORTFOLIO**

GALAXIAN

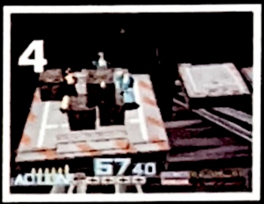
Bez wątpienia żelazny klasyk. Musisz przeciwstawić się inwazji Obcych. Pomimo prymitywizmu graficznego, wciąż niezwykle grywalny.

TEKKEN 3

10/10 w PSM. Mieliśmy po temu swoje powody. *Tekken 3* to najlepsza bijatyka na świecie. Dzięki tej serii firma Namco stała się jednym z najsłynniejszych producentów gier na świecie.

RIDGE RACER

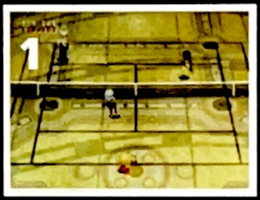
Początek czegoś pięknego. Jeden z pierwszych tytułów wydanych na PlayStation. Niezbity dowód na niezwykłe umiejętności firmy Namco dokonywania konwersji z automatów.



TIME CRISIS

Pierwsza strzelanina 3D na PlayStation wykorzystująca pistolet G-Con 45 firmy Namco – najbardziej ekscytujące urządzenie peryferyjne podłączane do naszej konsoli. Czekamy na kontynuację.

PRACA **W TOKU**



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Cztery wersje panny Anny, tryb turniejowy i Party Play.

POINT BLANK 2

Kontynuacja uwielbianego oryginału. Podobnie jak on, nowa część wykorzystuje G-Con 45, ale obecnie ma więcej etapów i tryb RPG, w którym trzeba uratować księżniczkę. Nie przesłyszałeś się.

DRAGON VALOUR

Choć wciąż znajduje się w powijakach, zapowiada się na oryginalny RPG. Rozwiązujesz zagadki, poznajesz tajemnice, które mają coś wspólnego ze smokiem. Miej tę grę na oku.

ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

Uproszczony symulator lotu i walki powietrznej. Poprawiona grafika, więcej podniebnych starć i nowa stylistyka science fiction. Zacznij już zbierać kaskę.

[1-6] **Jak widać, w *Crash Team Racing* pędzimy po przeróżnych nawierzchniach i będzie sporo poślizgów. Screeny z trybów multiplayer (a prawdopodobnie także i demo na CD!) zamieścimy w jednym z następnych numerów.**

CRASH TEAM RACING

Bandicoot wraca. I to na czterech kółkach!

PROFIL

Jason Rubin

Stanowisko: Prezes Naughty Dog Inc.

Twoje zadanie: Zarządzam firmą. Byłem głównym animatorem przy *Crashu 2*.

Poprzednie projekty: *Crash 1, Crash 2, Way Of The Warrior, Rings Of Power* (na MegaDrive) plus *Keef The Thief, Dreamzone* i *Ski Crazed* na Apple i Amigę (oraz taka mała gierka pod tytułem *Crash 3* – PSM).

Ulubiona gra: *Doom*, pierwsze części *Ultimy, Mario 3, Sonic, Donkey Kong Country, Zelda, Ghouls & Goblins, Shinobi*...

Gatunek: Wyścig
Wydawca: SCEE
Producent: Naughty Dog Inc.
Premiera: Zima

PSM z dumą prezentuje rzut oka na *Crash Team Racing* – najnowszą porcję kodu od Naughty Dog, z *Crashem* w roli głównej. *CTR* to pięknie zrealizowany wyścig kartingowy, który ma spore szanse na przyćmienie konkurencji. Jak oni to zrobili? Rozmawiamy z Jasonem Rubinem...

Opisz pokrótce *Crash Team Racing*.
Naszym celem jest połączenie kartingowego wyścigu z atmosferą motocrossu. *CTR* jest bardziej realistyczna niż wcześniejsze tytuły z tego cyklu, ale główny nacisk położyliśmy na grywalność i zmagania z rywalami. Sednem *CTR* jest grupowa zabawa, dlatego oprócz wyścigu dla jednego gracza (Adventure) mamy tu tryby dla dwóch, trzech i czterech żywych osób. *CTR* będzie napędzany przez najbardziej zaawansowany engine 3D, jaki powstał w 1999 roku. Oczywiście oprócz Crasha mamy tu całą rodzinę postaci z serii.

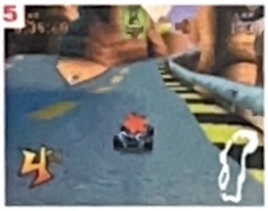
Czy *CTR* to po prostu rozszerzenie wyścigowego poziomu z *Crasha 3*?
W żadnym wypadku. Engine został napisany specjalnie dla tej gry. Nie pożyczyliśmy ani jednej linijki kodu. Prace nad *CTR* zostały rozpoczęte w maju 1998. Pracowali nad nim programiści Danny Chan i Greg Omni. Było to trzy miesiące przed stworzeniem wyścigowego poziomu do gry *Crash Bandicoot: Warped*.

Jakie jeszcze postaci z Crasha występują w tej grze?
Najlepiej powiedzieć po prostu, że wszystkie. Od samego Crasha i Coco, aż po polarnego misia i tygrysiątko. Nowi bossowie, jak Dingodile i Tiny, oraz starzy, np. Papu Papu i Ripper Roo.

Czy *CTR* jest pogromcą *Mario Kart*, na którego PSX-fani czekali od lat?
Wszyscy jesteśmy fanami dobrych wyścigów i *CTR* odzwierciedla naszą miłość do tego gatunku. Dla mnie jest to przeżycie porównywalne z najlepszymi fragmentami *Crasha*. Graficznie jednak *CTR* jest większy – ale jak zawsze ostateczna ocena należy do graczy.

Jakieś nowe elementy rozgrywki, które wysuną *CTR* przed konkurencję?
Wiele. Na przykład, stworzyliśmy nowy system poślizgów, pozwalający zdobyć do trzech turboprzyspieszeń na każdym zakręcie. Jest też hang-time meter, dzięki któremu gracz otrzymuje turboprzyspieszenie zależne od czasu, jaki spędził w powietrzu po wyskoku.

Po zapoznaniu się z tymi dwoma sposobami zawodnik uczy się je łączyć, by otrzymać jak największą prędkość na torze. Gracz wchodzi w zakręt, wykonuje prawidłowy poślizg zdobywając trzy przyspieszenia i wychodzi na prostą z prędkością wystar-



[1-6] Pomysł z *Mario Kart*, sceneria z kreskówek Warnera, postaci z *Crasha*, tylko gdzie ten motocross?

czającą, by po wyskoku ze znajdującej się zaraz potem rampy lecieć w powietrzu przez półtorej sekundy. Długi lot wynagradzany jest kolejnym przyspieszeniem, które z kolei przydaje się na następnej rampie, by wykonać długi skok i znów dostać przyspieszenie. W tej sytuacji brak sprawnego poślizgu na pierwszym zakręcie może spowodować krótkie skoki na dwóch rampach i brak przyspieszeń. Lepszy gracz uzyska lepszy czas, a zwycięzca jest tylko jeden. Tutaj liczy się każda sekunda!

Stworzyliśmy także unikatowe powerupy, system rozbudowy pojazdów i tryb Adventure, który zapewni pojedynczemu graczowi długą zabawę.

A co spowoduje, że ludzie będą chcieli zagrać „jeszcze jeden raz"?

Chęć osiągnięcia większych wyskoków, szybszych czasów, lepszych zakrętów, dłuższych poślizgów, odkrycia skrótów i pobicia na głowę kolegów!

Nad jakimi grami pracowaliście wcześniej?

Większość programistów pracujących nad *CTR* to nowe twarze w Naughty Dog. Danny chan, Gavin James, Greg Tavares i Scott Patterson pracowali wcześniej (odpowiednio) nad *Gex 3D: Enter The Gecko*, *Wild 9*, w automatowym oddziale Segi i automatowym oddziale Midway. Greg Omi, inny koder pracujący nad *CTR*, jest w Naughty Dog specem od fundamentów. To on napisał engine oraz efekty wody, software'owy z-buffer i pracował nad ostatnimi dwoma częściami *Crasha*. Dan Arey i Evan Wells (wcześniejsze projekty: *Gex 2*, *Crash 2* i *Crash 3*) opracowują projekty i wystrój, a stara i wypróbowana w Naughty Dog brygada grafików pracuje nad stroną wizualną.

Czy w *CTR* jest coś zupełnie nowego?

Poza nowymi elementami rozgrywki, o których już wspominałem, w enginie jest kilka zupełnie nowych technologii. Na przykład wieloboki znajdujące się w tle nie cierpią na pikselozę, nie ma też widocznego przeskoku elementów z tła do bliskiej scenerii. Podziwiamy wspaniałe widoki, bez mgły i gourauda w tle, bez przełączania detali i bez nagłego pojawiania się obiektów. To jest nowość jeśli chodzi o engine'y 3D na PlayStation.

Powiedz coś o systemie sterowania: czy będzie to zwyczajny pad, analogowy kontroler, może myszka? Czy *CTR* będzie oferował podgierki na PocketStation?

CTR będzie kompatybilny z Dual Shockiem. Będzie też naszą drugą grą współpracującą z PocketStation. Przy sterowaniu analogowym kontrolerem jest opcja płynnego przyspieszania drugą gałką. Nie skończyliśmy testów, rozkład przycisków może się jeszcze zmienić, dlatego nie mogę podać szczegółów.

Czy to ostatni występ *Bandicoota* na PlayStation?

Tworząc kolejne części *Crasha* ustanawialiśmy nowe standardy na PlayStation, zarówno w dziedzinie grafiki, jak i rozgrywki. Po trzecim *Crashu* jedynym sposobem na wyciśnięcie jeszcze więcej z PlayStation było napisanie nowego engine'u. Chcieliśmy także zmienić gatunek, nie tylko dlatego, że naszym zdaniem *Crash 3* był wszystkim, co chcieliśmy osiągnąć w platformówce. Także dlatego, że zawsze chcieliśmy się porwać na wyścig kartingowy, jeden z naszych ulubionych gatunków. A kiedy skończymy już *Crash Team Racing*, zadamy sobie takie samo pytanie, jak co roku: „czy da się jeszcze coś wycisnąć z *Crasha* i PlayStation?". Z roku na rok jest coraz trudniej!

A co z pojawieniem się *Crasha* na PlayStation 2?

Słyszałem, że nowa konsola będzie kompatybilna ze starą. Dlatego planuję grać w *CTR*!

Powiedz nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.

PSM jest pierwszym magazynem, który odkrył istnienie *Crash Team Racing*.

[1-2] Od wąskich ścieżek po autostrady...

[1] Widząc coś takiego nie można powstrzymać się od porównań z *Tomb Raiderem*. [2] Soczyste sceny walki przerywają senne życie szarych obywateli. [3] Czterech na jedną? Nie ma sprawy! [4-5] To miasto żyje, a ten samochód jeździ - tak tworzy się klimat.

4

5

1

3

2

PROFIL

Fin McGechie

Stanowisko: Grafik przy projekcie *Urban Chaos* i kierownik firmy Mucky Foot.

Twoje zadanie: W zasadzie wszystko – od produkcji elementów gry (grafika i projekty poziomów), aż po bycie miłym dla ludzi, zajmowanie się rachunkami, rozmowy z kandydatami na pracowników, etc.

Poprzednie projekty: *Powermonger, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet* - zacząłem od konwersji i awansowałem.

Inspiracje gry: Oczywiście platformówki z perspektywą trzeciej osoby, ale jak dotąd nie widziałem nic podobnego do gry, nad którą pracujemy.

Ulubiona gra: Tytułem, od którego zaczęła się moja fascynacja grami, był *Ant Attack* (wersja na Spectrum). Przeszedłem przez wszystkie oczywiste rzeczy, typu *FFVII* czy *Resident Evil*, ale monochromatyczne, izometryczne gigantyczne mrówki to jest to.

URBAN CHAOS

Coś tam się rusza w worku z grami third person...

Gatunek: Przygodówka akcji
Wydawca: Eidos
Producent: Mucky Foot
Premiera: Wrzesień

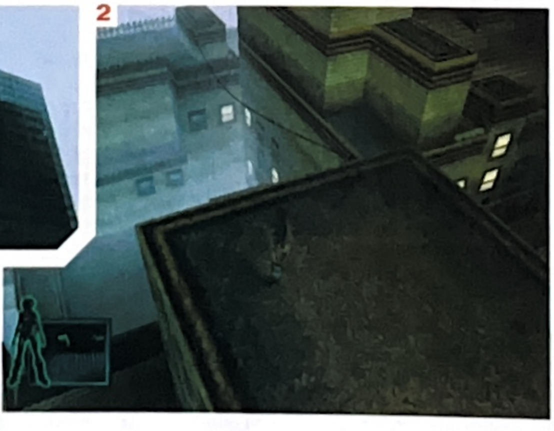
Co różni tę futurystyczną grę od innych przygodówek akcji? Wyjaśni nam Fin McGechie.

Opisz pokrótce grę.
Urban Chaos rozgrywa się w bliskiej przyszłości, w mieście, które powstało w oparciu o przepowiednie Nostrodamusa. Fabuła opisuje przyjście Króla Terroru i koniec świata, jaki znamy. Gracz ma do dyspozycji dwie postaci; dwa różne style gry. Trzeba poznać miasto od podszewki: kanały i dachy domów, pojazdy i wszystkie rodzaje broni. Tylko wtedy można pokonać zło i uratować świat.

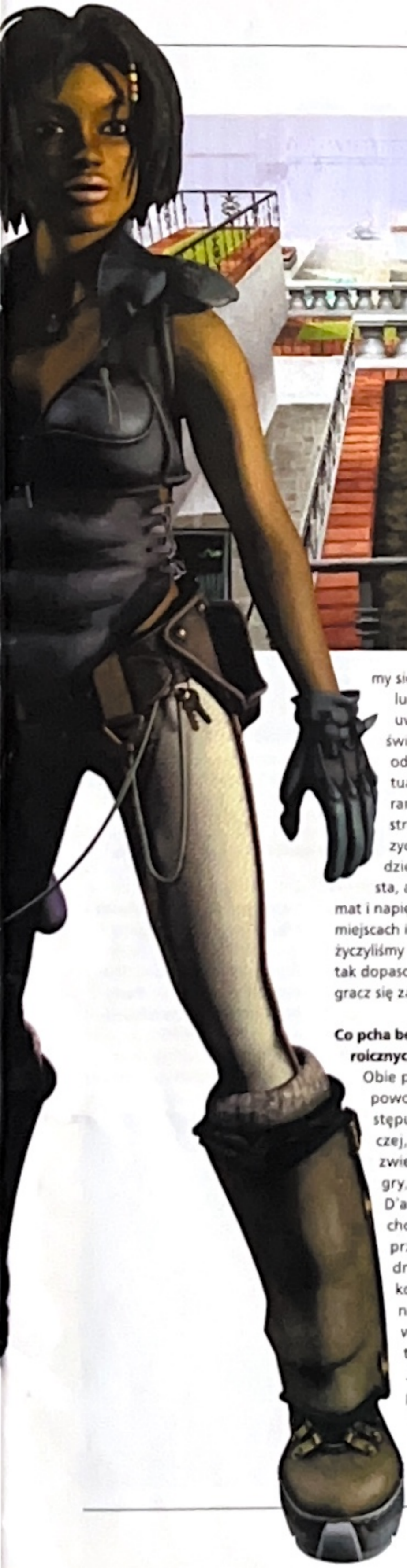
Dlaczego bohaterką jest kobieta? Czy to próba podparcia się sukcesem Lary?
Nie można zaprzeczyć, że chłopcy z Core zrobili pannę Croft furorę na rynku gier, ale żeńskie bohaterki gier istniały na długo przed *Tomb Raiderem*. W *Urban Chaos* mamy do wyboru dwie postaci o różnych umiejętnościach, które muszą współpracować, by uratować świat. Gdy zaczynaliśmy prace nad grą, wiedzieliśmy, że ludzie będą porównywać naszą bohaterkę z ciemnowłosą miłośniczką przygód, ale uwierz mi, *Urban Chaos* ma do zaoferowania wystarczająco wiele, by wyróżniać się z tłumu. Niezależnie, czy mielibyśmy tu mężczyznę, kobietę, krokodyla czy trójnogą, tybetańską ryjówkę (to jest dopiero pomysł), gra i tak by się obroniła.

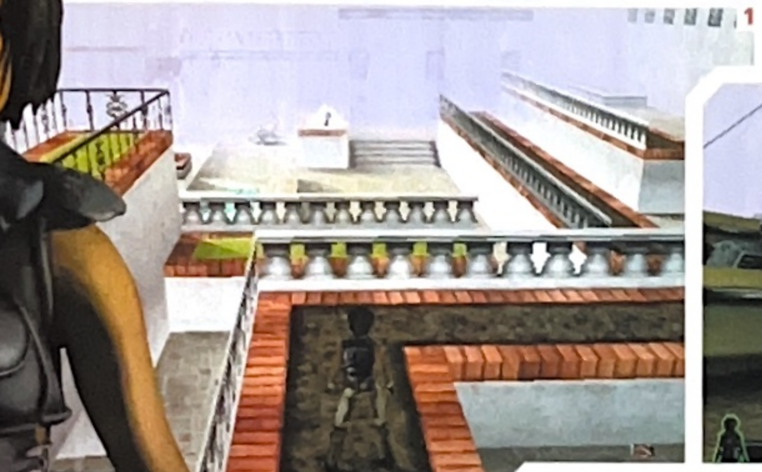
Jak udało wam się stworzyć klimat podupadłego miasta?
Nadaliśmy naszemu miastu niepowtarzalną atmosferę pracowicie zaśmiecając je liśćmi, odpadkami, puszkami po coli, kałużami, w których odbija się otoczenie, wreszcie dodając różne pory roku. Przyglądaliś-

1

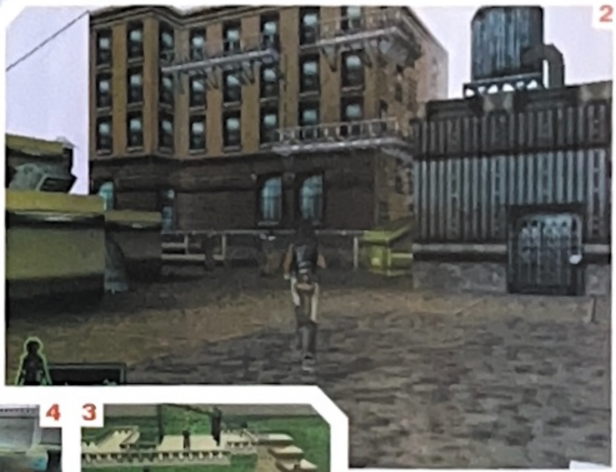
2


[1] Imponujący widok, tylko ta mgła jest chyba za blisko. [2] Podstawa wszystkich dobrych gier 3D — dobrze wyliczone skoki. Tutaj jest ich mnóstwo.





[1] Perspektywa trzeciej osoby daje lepszy wgląd w akcję. [2] Te balkony aż się proszą, by na nie wejść. [3-4] Kolejne walki wręcz.



my się rzeczom, na które ludzie nie zwracają uwagi w realnym świecie, i próbowaliśmy odtworzyć je w wirtualnym. Poza tym starannie przemyśleliśmy stronę dźwiękowo-muzyczną gry. Są tu codzienne odgłosy miasta, ale by podkręcić klimat i napięcie w niektórych miejscach i wydarzeniach, pożyczyliśmy kilka idei z kina i tak dopasowaliśmy muzykę, by gracz się zatracił.

Co pcha bohaterów do tak heroicznych czynów?

Obie postaci mają własne powody, dla których postępują tak a nie inaczej, co znajduje odzwierciedlenie w stylu gry, jakiego wymagają. D'arci, policjantka, chce sprawdzić się przed sobą i udowodnić swoją wartość kolegom. Porywa się na sprawę, która wiedzie ją do świata tajemnic i przygód. Jej priorytetem jest prawo i porządek. Roper zaś od początku wie, co się święci. Wie, że ktoś to musi zrobić i uważa, że to on jest tym kimś.

Co różni *Urban Chaos* od innych gier tego gatunku?

Daliśmy graczowi więcej swobody i kontroli nad tym, co robi w grze. W większości w pełni trójwymiarowych gier nie można wejść sobie do budynku czy przejść przez ogrodzenie. My dajemy graczowi wolność – może wybrać taką drogę, jaka mu się podoba. Można skakać po dachach, przejść przez hotelowy hall, ukraść radiowóz czy kręcić się po zaśmieconych alejkach na tyłach domów. Staraliśmy się usunąć wszystkie ograniczenia nakładane na graczy, które denerwowały nad przez lata. Poza tym to miasto żyje. Ludzie gonią za swoimi sprawami, jeżdżą, spacerują po parku – jest tu wszystko, czego spodziewasz się po normalnym mieście. Dodatkowo są tu bójki wręcz, strzelaniny i inteligentna rozgrywka nie sprowadzająca się tylko do przełączania dźwigni. Wszystko to świadczy, że wynosimy gatunek na nowy poziom.

Tryb dla dwóch graczy na podzielonym ekranie czy przez link kabel?

Oba. Chcemy też zrobić coś nowego ze split screenem i link-upem, coś czego nie było jeszcze w innych grach. To zwiększa listę atrakcji w *Urban Chaos*.

Jaki jest najlepszy element gry?

W tej chwili najbardziej podoba mi się bieganie po dachach – skakanie z jednego na drugi i obserwowanie tętniącego życiem miasta w dole. A dla dodania smaczku ścigają Cię czterej uzbrojeni mężczyźni i śmigłowiec, który świeci wielkim reflektorem...

A jeśli chodzi o sprawy techniczne, z czego jesteście najbardziej zadowoleni?

Z całości. Programiści cały czas dodają do gry rzeczy, o których myślałem, że są niemożliwe. I te nowe elementy są przez chwilę moimi ulubionymi, do momentu gdy powstają jeszcze nowsze... Najbardziej dumny czuję się, gdy widzę jak ta gra rośnie i staje się czymś wspaniałym.

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.

W weekendy mam na imię Sheila.

[1-2] Kombinacja cichej infiltracji i szybkich starć. [3] Scenerie niczego sobie.

DINO CRISIS

Prehistoryczni drapieżcy na tropikalnej wyspie. Znowu...

[1-2] Nie zatrzymuj się ani na chwileczkę. [3-4] Rozwiązywanie zagadek jest tu ważne, ale miej oczy dookoła głowy. [5] Ten mały bynajmniej nie jest milutki. [6-7] Na szczęście brygada specjalna ma niezłe pukawki.

PROFIL

Shinji Mikami

Stanowisko: *Producent.*

Poprzednie projekty: Zatrudniłem się w Capcom w 1990 roku, miałem wtedy 24 lata. Po sześciu latach zostałem producentem. Moim pierwszym projektem był *Aladdin*, a ostatnio byłem producentem serii *Resident Evil*.

Inspiracje gry: Filmy w stylu *Jurassic Park* miały wielki wpływ na *Dino Crisis*. A także przygodówki – w tym *Resident Evil*.

Ulubiona gra: Prawdopodobnie *Metal Gear Solid*.

Gatunek: Przygodówka akcji
Wydawca: Capcom
Producent: Capcom
Premiera: Zima

Zwykle małomówny guru Shinji Mikami tym razem puścił farbę na temat swojej najnowszej gry: tropikalną wyspę opanowują hordy dinozaurów w najlepszym, crichtonowskim stylu. A to dopiero początek...

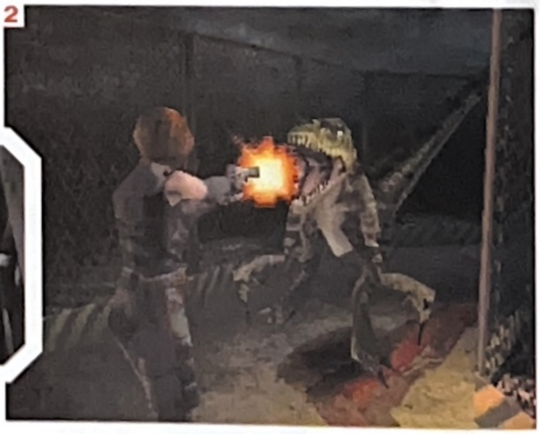
Opisz pokrótce *Dino Crisis*.
Regina, nasza bohaterka, wchodzi w skład brygady specjalnej wysłanej na wyspę Ibis z rozkazem schwytania genialnego naukowca, profesora Kirka. W swoim tajnym laboratorium Kirk pracuje nad Źródłem Czystej Energii, rewolucyjnym projektem, który ostatnio przestał być sponsorowany przez ojczyznę profesora. Kłopot w tym, że uwalniając tę energię Kirk doprowadził do odrodzenia się istot, które wyginęły wiele milionów lat temu. Wyspa Ibis w krótkim czasie staje się domem niezliczonych dinozaurów, z t-rexami na czele. Twoim zadaniem jest dowiedzenie się, co stało się z Kirkiem i danymi o jego badaniach, a także odkrycie dlaczego na wyspie pojawiły się dinozaury.

Dlaczego na główną postać wybraliście kobietę?
Regina jest członkinią specjalnych sił szpiegowskich. Chcieliśmy, by jej postać była na tyle seksowna, by odzwierciedlić jej często niebezpieczny zawód, więc wybraliśmy kobietę (co ma piernik do wiatraka, nie wiemy do tej pory - PSM).

[1] Czy tu jest bezpiecznie? [2] Ołowiowa dieta spowalnia nieco dinozaury.

Gra wygląda niesamowicie. Ile czasu powstaje i ile osób nad nią pracuje?
Dino Crisis powstaje już od około dwóch i pół roku. Jak dotąd pracowało nad nim 35 osób.

Czy myślisz, że gracze, którym nie podobał się *Resident Evil*, będą chcieli sięgnąć po *Dino Crisis?*
Oczywiście. Staraliśmy się zrobić grę nie tylko dla fanów Resi-



1

2

3

4

[1-4] Idea *Dino Crisis* nie odbiega zbytnio od *Residenta* — nadal walczymy ze wskrzeszonymi potworami.

denta, ale też dla wszystkich maniaków dinozaurów. A tych jest masa. Poza tym to świetna produkcja, a któż by nie chciał zagrać w świetną produkcję?

Skoro główną inspiracją *Dino Crisis* były filmy, co chcieliście z nich przenieść?
Na grę miały wpływ przede wszystkim filmy *Jurassic Park* i *The Lost World*. Najbardziej chcieliśmy przenieść do naszej gry sposób poruszania się dinozaurów i ich wygląd.

Jak wam się udało stworzyć tak realistyczne dinozaury?
Staraliśmy się uważnie przyjrzeć kształtom różnych gatunków dinozaurów, więc mogliśmy potem odtworzyć je tak dokładnie, jak to było możliwe. Albo na tyle, na ile pozwala na to paleontologia. Ale by uczynić ich wygląd realistycznym, przestudiowaliśmy strukturę ich skóry, a także sposób, w jaki mogły poruszać się poszczególne gatunki. Przyjrzeliśmy się także kilku gatunkom zwierząt, które istnieją dziś, a które są dalekimi krewnymi dinozaurów lub podobnie się poruszają — np. ptaki, psy i krokodyle.

Czym dinozaury będą się różnić między sobą i ile gatunków jest w grze?
Oczywiście na tym etapie nie chciałbym zbyt wiele zdradzać. Obecnie mamy około pięć różnych typów dinozaurów. Niektóre z nich są naprawdę szybkie i zwawe, jak raptory, inne są wielkie i powodują najwięcej szkód.

W jaki sposób udźwiękowiliście swoje dinozaury?
Musieliśmy wyjść na powietrze i nagrywać próbki z tylu źródeł, z ilu zdołaliśmy. Mamy więc szeroki wachlarz możliwości. Większość dźwięków oparta jest na odgłosach prawdziwych zwierząt, zarówno dzikich, jak i w niewoli.

Z jakiego elementu *Dino Crisis* jesteście szczególnie dumni jako twórcy?
Ja osobiście jestem najbardziej zadowolony z animacji dinozaurów i większość ludzi jest podobnego zdania. Chodzi o sposób, w jaki praktycznie z niczego stworzyliśmy bardzo przekonujące stworzenia, jeśli chodzi o ich kształty, użyte tekstury skóry i sposób animacji.

Czy planujecie kontynuację *Dino Crisis*? Jeśli tak, co zamierzacie w niej zmienić?
Cha! Gra jeszcze nawet się nie ukazała, a ty chcesz wiedzieć czy będzie kontynuacja! Pewnie, biorąc pod uwagę ostatnie postępy technologiczne kontynuacja byłaby dobrym pomysłem, ale w tej chwili nie ▶

1

2

3

4

5

6

[1-3] Typowa scenka jak ze szkoły: próbujesz schować się pod ławkę przed galopującym w Twoją stronę, rozstrząsającym meble potworem... [4]...który wydziera się na Ciebie zupełnie bez powodu. [5-6] Tylko, że tutaj zamiast lufy w dzienniku, czeka Cię bolesna śmierć.

1

2

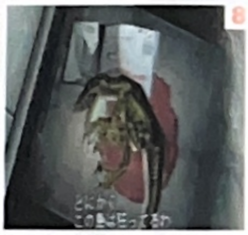
3

4

5

6

7

8


[1] Zastrzel go. Szybko! [2-5] „Panie doktorze, gdziekolwiek się obrócę, wszędzie widzę dinozaury...”. [6-8] „To gratuluję rozmachu, ja widzę tylko białe myszki”

planujemy prac nad dwójką.

Czy podczas tworzenia *Dino Crisis* napotkaliście na granice możliwości PlayStation?
Naszym zdaniem *Dino Crisis* jest najpełniejszą próbą wyciśnięcia mocy z PlayStation do ostatniej kropli. Niewiele jest gier, które w takim stopniu zbliżyły się do tej granicy. Jednakże nasz departament badań i rozwoju twierdzi, że tak naprawdę nie istnieją ograniczenia sprzętowe, że wszystko zależy od programu. Im bardziej odkrywczy jesteśmy podczas pisania kodu gry, tym łatwiej sprzętowi sprostać temu zadaniu. Właśnie w ten sposób przez cały czas powstają coraz lepsze gry na tym samym sprzęcie.

Czy usunęliście z gry krwawe sceny, by *Dino Crisis* otrzymała certyfikat „bez ograniczeń wiekowych”?
Hmmm, oczywiste jest, że należy się starać, by gra mogła dotrzeć do jak najszerszej grupy odbiorców. Jeśli wycięcie kilku szczególnie krwawych scen zapewni grze kategorię „bez ograniczeń”, tak właśnie trzeba zrobić. Właściwie to już to zrobiliśmy, ale zaznaczam, że nie wpłynęło to w żaden sposób na grywalność czy suspence całości.

Czy sądzisz, że kolejne produkcje w stylu *Dino Crisis* zacierają różnice między grą a filmem i są zwiastunem tego, co będzie się działo na PlayStation 2? Jeśli tak, czy uważasz to za dobre zjawisko?
Myślę, że powstanie każdej nowej generacji maszyn do gier z ich coraz lepszymi możliwościami graficznymi zawsze zmniejsza ten dystans. Ale te dwa media zasadniczo się różnią – film jest pasywny, a gry interaktywne. Dlatego nie chciałbym, by dystans między nimi zmniejszył się za bardzo.

Kiedy dokładnie ukaże się *Dino Crisis* i na jakim stadium są obecne prace?
Zamierzamy wydać grę w Japonii pierwszego lipca, a na pozostałych terytoriach tuż przed Gwiazdką. Jeśli chodzi o obecne zaawansowanie prac nad *Dino Crisis*, powiedziałbym, że jest to 90%.

1

2

3

[1-2] Skradaj się najciszej, jak potrafisz. [3] Chyba nie chcesz zwrócić jego uwagi?

SONY

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn

CYKLICZNY KONKURS ANTYPIRACKI

Jeśli zależy Ci na jakości, to kupujesz na przykład firmowe jeansy za 200 złotych. Pochodzisz w nich długo i będziesz zadowolony. Możesz oczywiście pójść na bazar i nabyć za tę kwotę więcej par spodni. To, że będą fatalnej jakości i szybko się rozpadną, dla niektórych nie ma znaczenia. Kupując oryginalną grę masz gwarancję, że wszystko jest o.k.. W razie czego jest u kogo zareklamować (a nie jak na stadionie dostać przy takiej okazji w oko). Dostajesz polską instrukcję. Możesz kupić oczywiście fatalnie wykonane płyty pirackie, bez pudełek i instrukcji, często nie działające a zawsze okrojone. Różnica między kupnem bazarowych spodni i pirackich płyt jest taka, że w przypadku jeansów nie popełniasz wykroczenia i nikogo nie okradasz. W przypadku płyt nie tylko stajesz się przestępcą (po prostu złodziejem – za to grozi wyrok!), ale wspierasz finansowo grupy przestępcze, które za tak zarobione pieniążki kupią np. pałkę. Potem tą pałką dostaniesz po głowie i zostaniesz okradziony. Dokładnie tak jak autorzy gry przez Ciebie...

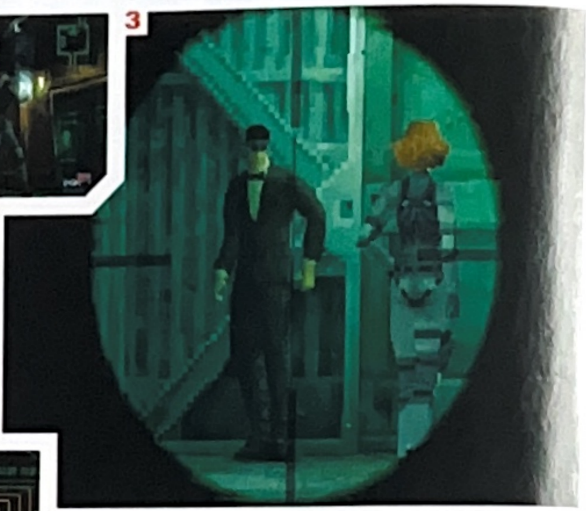
Do wygrania w naszym konkursie: super kombajn audio firmy (no właśnie, jakiej? To pytanie konkursowe) – magnetofon, kompakt, radio... oraz pięćdziesiąt nagród niespodzianek od SONY. Aby uczestniczyć w losowaniu nagród, odpowiedź na powyższe pytanie prześlij na kartce pocztowej na adres: PSM, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa. Nie zapomnij o naklejeniu na kartce kuponu! Kartki przyjmujemy do momentu ukazania się następnego numeru PSM. Rozwiązanie konkursu w numerze 10/99.

SONY i PSM życzą miłej zabawy!

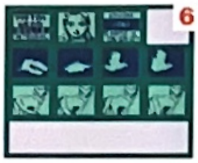
KONKURS SONY I PSM 8/99

1

2

3

4

5

6


[1] Jeszcze raz wkrocz do świata *Metal Gear Solid*... [2] Spotkaj się z Meryl... [3] I podziwiaj najsłynniejszy smoking na świecie. [4] Dostałam...! Nie, to tylko migrena. [5] Tak, wytrzymaj, teraz uśmiech proszę... [6] Porcja kodu dla PocketStation.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Kto powiedział, że nadmiar dobrych rzeczy jest zły?

Gatunek: Taktyczna
Wydawca: Konami
Producent: Konami
Premiera: Październik

UWAGA! *Metal Gear Solid: Integral* został przemianowany w Europie na *MGS: VR Missions*. Co jeszcze ulegnie zmianie? PSM rozmawia z Hideo Kojimą...

Czym jest *MGS: VR Missions*?
Postanowiliśmy stworzyć ten dodatek do *Metal Gear Solid*, ponieważ chcieliśmy wydać angielską wersję w Japonii. Po prostu, robiąc wersję PAL uczyniliśmy wiele poprawek, takich jak więcej poziomów trudności czy Snake w smokingu, poza tym byłem bardzo zadowolony z angielskich dialogów, które nagraliśmy w Stanach i bardzo chciałem, aby Japończycy też mogli zasmakować tych zmian. Ale chciałem też dać graczom na całym świecie coś więcej, by mogli cieszyć się niektórymi zabawnymi aspektami *Metal Gear Solid* i mogli ponownie odwiedzić ten świat. Dlatego stworzyliśmy 300 misji treningowych w symulatorze wirtualnej rzeczywistości, ale także inne atrakcje, jak rozwiązywanie tajemnic i, na prośbę graczy, możliwość zagrania Ninją. Europejska i amerykańska wersja *MGS* będzie zawierać tylko dysk z misjami treningowymi; nie będzie tam europejskiej wersji gry, ponieważ nie ma sensu wydawać jej ponownie kilka miesięcy po oryginale. Ale śpijcie spokojnie, na dysku z misjami jest wiele nowych dodatków i ekscytujących możliwości dla was – a reszta to tajemnica!

Co jest najlepszym elementem gry?
Aaach... Myślę, że to powinni odkryć sami gracze, ale... Sądzę, że ludzie będą podekscytowani możliwością wcielenia się w Ninję.

Co przyciągnie ludzi jeszcze raz do tej gry?

PROFIL

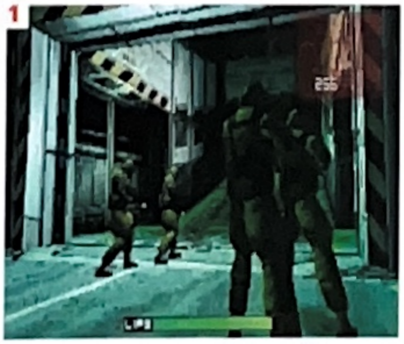
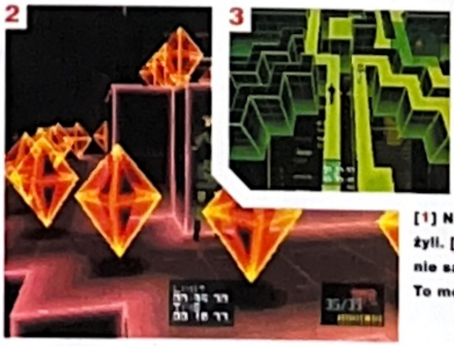
Hideo Kojima

Stanowisko: wiceprezes Konami Computer Entertainment Japan, oddziału Konami Co Ltd.

Twoje zadanie: Kierownik kreatywny i producent gry *Metal Gear Solid*. Obecnie pracuję także nad *Beatmanią* i innym, ściśle tajnym tytułem.

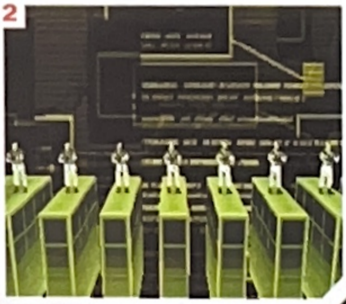
Inspiracje gry: Hollywoodzkie filmy akcji.

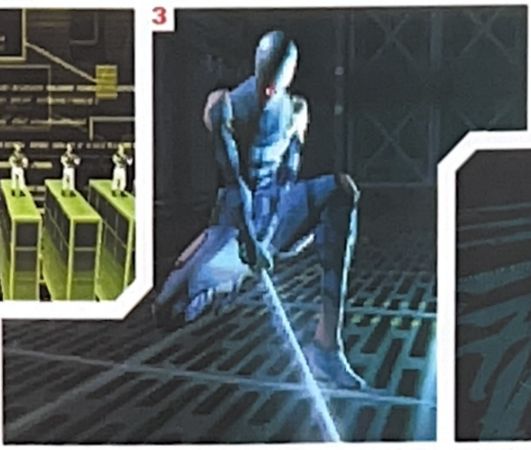
Ulubiona gra: *Super Mario Bros* i *Xevious*.

1

2

3
4

[1] Niedobrze, chyba nas zauważyli. [2-3] „Nowe misje treningowe nie są tym, czym się wydają". [4] To mój lepszy profil.

1

2


3


4

[1] Puma — kiepsko. [2] „Sześciu strażników stało na platformach, jeden się potłukł, zostało tylko pięciu". [3] Ninja — zagraj nim. [4] Te migreny są coraz gorsze.

Jest tu masa ukrytych rzeczy do odnalezienia.

Czy jest coś zupełnie nowego w *MGS: VRM*?
Wiele, wiele... Nie chciałbym zbyt wiele zdradzać, ale jest kilka tajemnic do rozwikłania. Na przykład, ktoś został zabity, a Snake musi zbadać otoczenie i odnaleźć sprawcę.

Opowiedz nam o PocketStation. Jak będzie współpracować z *MGS: VR Missions*?
Mmmm... W tej chwili nie chcę za dużo odkrywać, ale zdobywasz wirus, który przegrywasz na PocketStation. Jeśli zdołasz wymienić te dane z czterema innymi użytkownikami Pocketa w określonym limicie czasu, spotka Cię wielka niespodzianka. Z pewnością PocketStation będzie konieczna, by odkryć wszystkie tajniki nowej wersji.

Czy jest to zatem *MGS: Director's Cut*?
Nie bardzo... To raczej dodatek do świata *MGS* — expansion pack, kolekcja dodatków, tyle że nie musisz mieć poprzedniej wersji, by zagrać w tę.

Czy perspektywa pierwszej osoby nie psuje filmowego klimatu gry w *Metal Gear Solid*, a może taki był Twój oryginalny zamysł?
Trzeba wyjaśnić, że tryb pierwszej osoby będzie dostępny tylko w japońskiej wersji Integrala, nie w *VR Missions* (czyli wersjach dla Europy i USA). Dla mnie to był tylko eksperyment, chciałem zobaczyć czy to da się zrobić. Jest to interesujące, ale nie stanowi niczego więcej niż zwykłej ciekawostki. Oryginalnym widokiem w grze miała być perspektywa z góry i cała akcja powinna się toczyć z użyciem tego widoku. Ta perspektywa pierwszej osoby nie jest nawet całkowicie prawdziwa, a gra w ten sposób jest bardzo trudna.

Nie widzimy idących z boku i tyłu strażników, nie mamy wglądu na całą akcję...
Gra jest niesamowicie trudna w tej perspektywie i mimo że w pierwszej chwili ten tryb wydaje się ekscytujący, szybko okazuje się, że ukończenie w nim gry jest trudne i frustrujące.

Jak skomplikowane są dodatkowe poziomy treningowe? Wielkie, wielozadaniowe mapy?
Niektóre misje są krótkie, ale inne większe i bardziej złożone. Niektóre opierają się na oryginalnym pomyśle pozostania niezauważonym, a inne każą postępować inaczej. Panuje tu różnorodność, która, mam nadzieję, przemówi do fanów *MGS*.

Czy powiększy to sukces *MGS*?
Mam nadzieję, że nie pogorszy pozycji oryginału, jednocześnie dając zgłodniałym kolejnych porcji akcji *MGS* graczom okazję do powrotu do tego świata i przeżywania przygód znów i znów. To jest produkt, który powinien podobać się każdemu, ale sugerowałbym zagranie najpierw w oryginalną *MGS*.

A losowe rozstawianie strażników? Czy było to coś rozpatrywane przy oryginale, a potem odrzucone?
Nie. Oryginalny projekt gry nie przewidywał losowych strażników. Pomyślałem po prostu, że teraz może to być zabawny dodatek dla graczy.

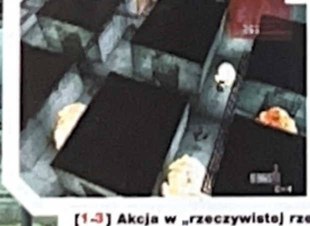
Pomówmy o wcielaniu się w Ninję. Czy to po prostu Snake w kostiumie Ninjy?
To naprawdę jest Ninja i został zaprogramowany specjalnie do tej gry. Porusza się i walczy zupełnie inaczej niż Snake. Myślę, że graczy zadziwi odmienność obu tych postaci.

Czy są nowe wątki akcji, a jeśli tak, jak mają się do głównej fabuły?
Tu w ogóle nie ma fabuły. Po prostu zestaw oddzielnych misji.

Czy potrzebujecie scenarzystę do *MGS2*? Jeśli tak, czy ja mógłbym się tego podjąć?
MGS2? Nie mam pojęcia, o czym mówisz...

Zdradź nam sekret o *Metal Gear*, o którym nie wie jeszcze nikt na świecie!
Okay. Ale nie mów tego nikomu. *MGS: VR Missions* ma nowe intro, które zostało wyprodukowane na pewnej nowej maszynce. Oczekujcie *MGS: VR MIssions*.

1

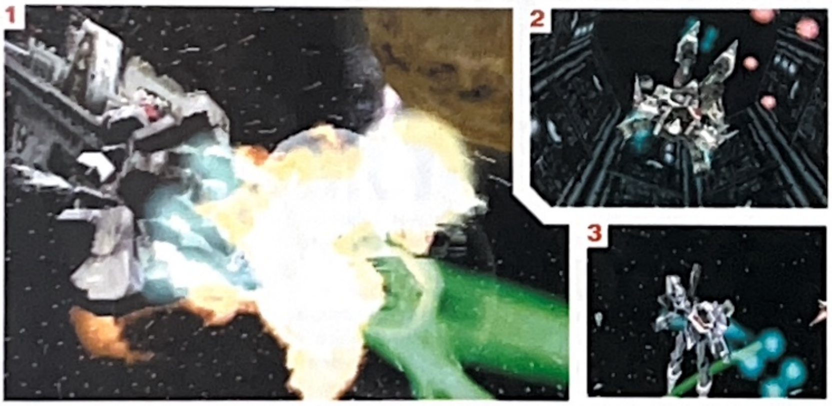
2


3

[1-3] Akcja w „rzeczywistej rzeczywistości" oraz w rzeczywistości wirtualnej.

■ WYDAWCA: SCEE ■ POCHODZENIE: Japonia
■ PRODUCENT: Polyphony Digital ■ GATUNEK: Strzelanina
■ PREMIERA: Lipiec ■ LICZBA GRACZY: 1

Twórcy *Gran Turismo 1* i *2* zrobili sobie przerwę od spalonych opon, asfaltowych torów i zapachu benzyny.


1 2 3

[1] Niektóre z napotykanych maszyn są doprawdy imponujące. [2] Twój mechaniczny pancerz podróżuje rurami. [3] Unik, kontra i wygrałeś ten pojedynek.

Omega Boost. Kierowanie efektownym technowdziankiem po bezdrożach kosmosu. Ewolucje pozornie bez kontroli plus działka i śmierć. Strzelanie dotąd, aż nie zostanie już nic do zestrzelenia. Szybka, zaskakująca i porażająca oczy kosmiczna strzelanina (do rzeczy, poeto, do rzeczy – RB).

Najdziwniejsze jest to, że ta gra powstała nie w studiach automatowych gigantów pokroju Namco, tylko w firmie Polyphony. Tak, przed ponownym rozpętaniem wyścigowego szaleństwa w *Gran Turismo 2* Yamauchi-san ze swoimi chłopcami dał światu jeden z najatrakcyjniej zapowiadających się tytułów roku.

Eksplorując temat droidów, *Omega Boost* sadza gracza za sterami wielkiego robota. Ruchy kończyn pilota są odzwierciedlane przez stalowe ścięgna maszyny. W takim kostiumie możesz spokojnie ratować galaktykę usuwając z kosmosu tony żelastwa, które miały pecha się z Tobą spotkać.

Akcja jest obserwowana z perspektywy trzeciej osoby, czyli nasz robot jest widoczny na ekranie. Dla szaleńców jest perspektywa pierwszej osoby, ale wtedy gra staje się bardziej płaska. A to olbrzymia strata, bowiem *Omega Boost* jest do bólu trójwymiarowa. Nadlatujące maszyny wroga błyskają delikatnie w kosmicznej czerni, zanim pojawią się w pełnej okazałości. A gdy już horda najeżonych niespodziankami latadeł otwiera laserowy ogień, Ty wykonujesz nieprawdopodobne manewry, uniknąć trafienia.

Twój pancerz jest napędzany silnikami rakietowymi, a za pomocą przycisku boost możesz raptownie przyspieszyć, co bardzo się przydaje, gdy w Twoją stronę leci kolorowa wiązka laserów. Gdy się dobrze spiszesz, otrzymujesz w nagrodę specjalny atak. Możesz go użyć natychmiast albo zaczekać na następne i w ten sposób budować potężne bomby, które zmiatają wszystko w zasięgu wzroku. Warto chomikować dopałki – przydają się do walki ze wspaniale wyglądającymi bossami w środku i pod koniec poziomu.

Najbardziej intrygującym elementem *Omega Boost* jest system obsługi broni. Wciskanie fire powoduje strzelanie w stronę widocznego na ekranie celownika, ale większy nacisk położono na technologię fire'n'forget (odpal i zapomnij). Gdy przesuwasz celownikiem po cielsku przeciwnika, odkrywasz jego słabe punkty, które są zapamiętywane jako cele (do sześciu locków naraz). Teraz wciśnięcie fire wysyła rakiety do każdego z zaznaczonych celów, a Ty tymczasem szukasz następnych. No chyba, że lubisz zatrzymać się na moment i podziwiać, jak rakiety dochodzą celu i zamieniają gościa w chmurę kosmicznego złomu.

Wrogowie są zaprojektowani z wyczuciem i wcale nie przypominają samochodów ;). 19 stref czeka na przeczyszczenie, a każda z nich oferuje inny wystrój, oczywiście na tyle, na ile pozwala czarny kosmos. Tak, *Omega Boost* wygląda na taką grę, na którą warto czekać.

PSM OPINIA

ZA

- Wygląda wspaniale!
- Przemyślany system celowania.
- Bezpretensjonalna, kosmiczna jatka.

PRZECIW

- Trójwymiar czasem powoduje kłopoty.
- Momentami zbyt trudna.
- 19 poziomów tego samego.

ZANIM KUPISZ

Grafika przeciwników jest iście kosmiczna, a akcja nie daje wytchnienia. Jednak aby *Omega Boost* pobiła *Panzer Dragona* na Saturna, musiałaby mieć nieco bardziej zróżnicowane scenerie.

1 2

[1] Obcy pajęczak dostał kolejny raz. [2] Namierzamy kolejne słabe punkty.

■ WYDAWCA:	Titus	■ POCHODZENIE:	Japonia
■ PRODUCENT:	Yukes	■ GATUNEK:	Bijatyka 3D
■ PREMIERA:	Czerwiec	■ LICZBA GRACZY:	1-2

Evil Zone

Grupa brutalnych postaci staje do walki... Przedstawiamy 4257 bijatykę na PlayStation.

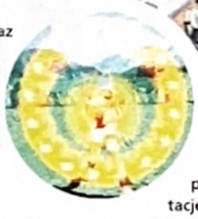
Jeśli Japończycy biorą się za bijatykę, są spore szanse na to, że walczące postaci będą miały miniaturowe noski i ogromne oczy. *Evil Zone* Titusa nie jest tu wyjątkiem.

Gra rozpoczyna się ogromną, mangową sekwencją FMV, która nakreśla historię i przedstawia postaci. Jej przydatność dla właściwej gry jest oczywiście żadna, ale animacja wygląda tak wspaniale, że nawet nie myślimy narzekać. I jak w większości bijatyk na PlayStation, mamy potem wybór trybu: Story, Survival, Vs i Practice.

Każda z dziesięciu występujących w grze postaci ma swoją minibiografię, dostarczającą „niezbędnych" danych przed wyborem zawodnika. Są tu magicy, superherosi, roboty, uczennice ("ona kocha się bić i ona jest ognistą wojowniczką i ona nie jest stoicka") i łowcy nagród. Jeden gość siedzi po uszy w okultyzmie – wygląda na to, że zabił swoich rodziców, uciekł z domu i teraz jest bezrobotny. Bierze narkotyki i gdy nie zarzyna ludzi, okrada ich. Ale co tam — wszyscy wyglądają dobrze i wyposażeni są w zestawy łatwych do wyprowadzenia ciosów. A to jest najważniejsze.

[1-2] Postaci nie dorównują tym z *Tekkena 3*, ale specjale są mistrzowskie.

Podczas gdy niektóre bijatyki wymagają wkuwania na pamięć długich sekwencji przycisków, *Evil Zone* pozwala wyprowadzać piękne uderzenia za pomocą dwóch-trzech wciśnięć. Są tutaj laserowe promienie, wielkie eksplozje atomowe, teleportacje, a także sytuacje, gdy zawodnik rozszczepia się na kilka postaci. Czasami, gdy wyprowadzisz jakiegoś specjala, kamera robi cięcie, zbliżenie i filmuje wszystko z przedziwnej perspektywy. Dwuprzyciskowe combosy będą być może zbyt łatwe dla hardcore'owych obijaczy, ale ich efekty są imponujące. *Evil Zone* jest bijatyką z „szemranym 3D", tak jak *Tekken*. To znaczy, że scenerie są trójwymiarowe, ale Ty możesz poruszać się tylko w przód i w tył. Ta gra jednym się spodoba, a inni ją wyśmieją, ale nie ulega wątpliwości, że to interesujący wkład w gatunek bijatyk i znajdzie swoją niszę na rynku.



Postaci nie mogą dać kroku w głąb ekranu.

PSM OPINIA

ZA
- Wspaniała, mangowa grafika.
- Płynna animacja.
- Łatwe do wyprowadzenia ruchy.

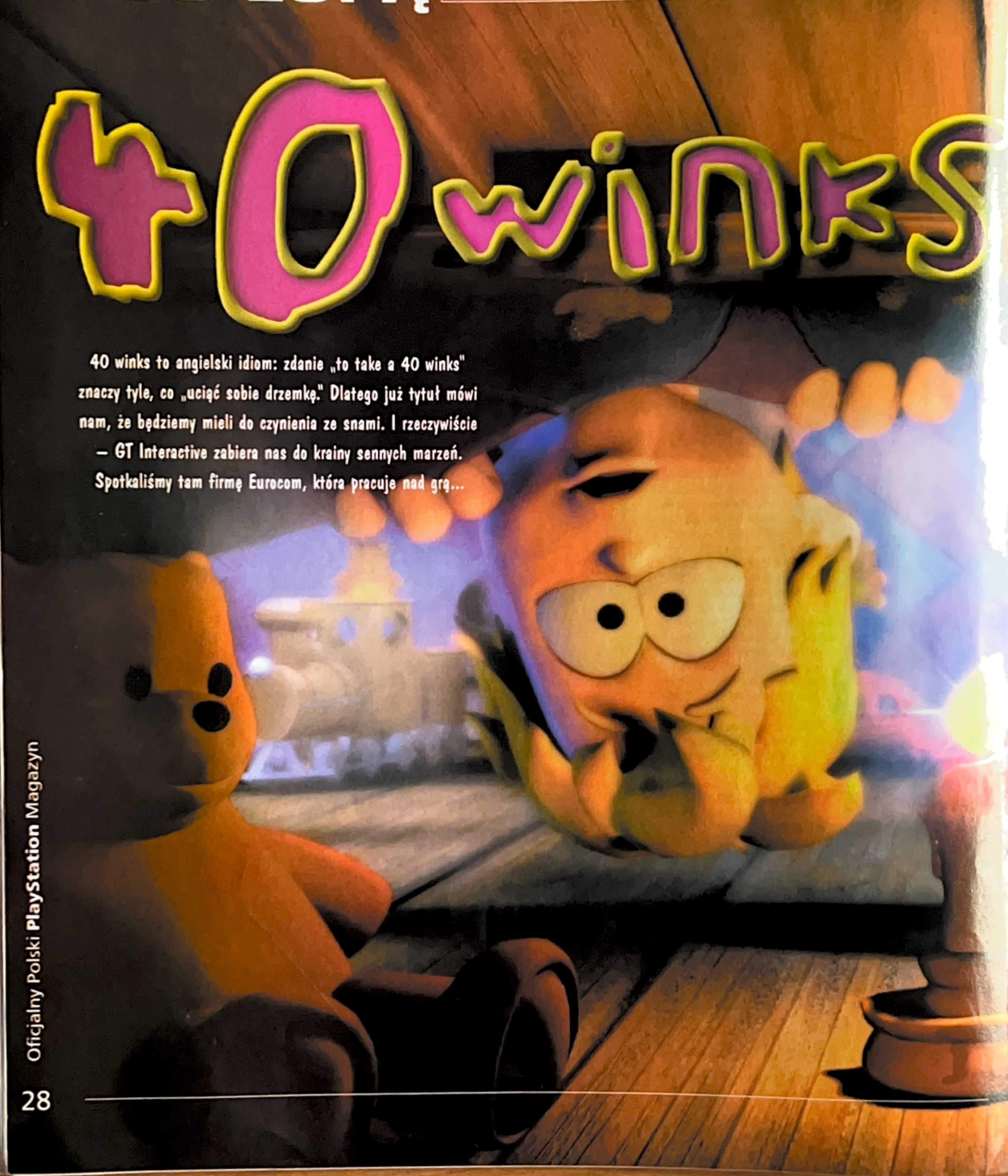
PRZECIW
- Niezbyt wielka głębia rozgrywki.
- Jeszcze jedna bijatyka.
- Łatwe do wyprowadzenia ruchy.

ZANIM KUPISZ

Evil Zone to pięknie wyglądająca, solidna bijatyka. Niektóre postaci są świetne, a skomplikowane zagrania dostępne są dzięki nieskomplikowanym kombinacjom przycisków (co dla jednych będzie zaletą, a dla innych wadą). Mangowy wystrój ucieszy fanów anime. A zatem to może być niespodziewany hit.

40 winks

40 winks to angielski idiom: zdanie „to take a 40 winks" znaczy tyle, co „uciąć sobie drzemkę." Dlatego już tytuł mówi nam, że będziemy mieli do czynienia ze snami. I rzeczywiście – GT Interactive zabiera nas do krainy sennych marzeń. Spotkaliśmy tam firmę Eurocom, która pracuje nad grą...



Dla niektórych ludzi Kraina Sennych Marzeń to piękne miejsce: pastelowe kolory (pomijając fakt, że tylko nieliczni szczęśliwcy widzą kolory w snach, poważnie! – RB), milutkie krainy pełne przewiązanych wstążkami paczek... Ale inni trafiają do upiornego piekiełka pełnego agresywnych potworów i półpłynnych zegarów. Albo przyjemny sen, albo koszmar. Oto nowa gra GT Interactive nazwana *40 Winks*. Pozwól, że wyjaśnimy... Tworzona przez brytyjską firmę Eurocom gra *40 Winks* jest przygodówką osadzoną w trójwymiarowym świecie dziecięcych snów. Wcielasz się w niej w jedno z dwojga bohaterów: Ruffa lub jego siostrę-bliźniaczkę, Tumble. Twoją senną misją jest ocalenie tytułowych 40 Winków (Mrugnięć, więcej o nich za moment). Złym charakterem, który więzi Winki, jest NiteKap.

Zanim porozmawiamy z Matem Sneapem z Eurocomu, ustalmy dwie rzeczy. Po pierwsze, 40 Winks wygląda po prostu pięknie. Wszędzie widać ogromne dopracowanie detali i całość po prostu lśni. Dlatego ta gra jest niemal pewnym hitem i gości w Temacie Numeru. Po drugie, jeśli sądzisz, że jest to gra dla małych dzieci, to się grubo mylisz. Czytaj dalej, no i miłych snów...

Opisz pokrótce *40 Winks*.
Naszym głównym celem było stworzenie gry przemawiającej do szerokiego spektrum graczy, niezależnie od wieku. Skoncentrowaliśmy się szczególnie na sposobie sterowania i osobowości głównych bohaterów. Podczas gry postaciom przybywa nowych umiejętności, a Ty musisz się ich nauczyć, jeśli chcesz przejść dalej. Chcieliśmy stworzyć nowy standard grywalności i interakcji. Chcieliśmy, aby gracz zanurzył się w animowanym środowisku 3D, które odzwierciedla świat widziany oczyma małego dziecka. Elementy, które dziecko postrzega jako zabawne, groźne czy straszne, tutaj zostały groteskowo „napompowane" w imię humoru i grywalności.

Postaci w *40 Winks* są mistrzowskie. Opisz nam bohaterów i wątek fabularny.
Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, dlaczego śnisz? Niewielu z nas wie, że w czasie, gdy śpimy, ktoś nad nami czuwa. Stworzenia, które istnieją w tym jednym celu, znane są jako Winki. Ich zadaniem jest upewnienie się, że śnią nam się tylko dobre rzeczy. To prawda!

A czy zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego masz koszmary? Otóż jest pewien gość imieniem NiteKap i nie jest to wesoły typ. Jest już tak zmęczony, że nie może zasnąć, a im bardziej jest wyczerpany, tym bardziej go to denerwuje. A skoro on nie może się porządnie wyspać, postanawia utrudnić to innym. Dlatego porywa Winki i zamienia je w paskudne, małe potworki, które, gdy tylko dostaną się do Twojego snu, zmieniają go w koszmar. Cieszy ich straszenie małych dzieci, a czasami, gdy obudzisz się nagle w z koszmarnego snu, możesz jeszcze usłyszeć ich chichoty pod łóżkiem.

Obecna sytuacja jest poważna, ponieważ tylko 40 Winków pozostało w niezmutowanej formie. Musisz je ocalić albo już nikt nigdy nie będzie miał spokojnego snu. Jak możesz udaremnić koszmarne plany NiteKapa? Po prostu musisz wkroczyć do krainy snów i ocalić Winki zanim trafią w ręce NiteKapa.

W grze występuje Ruff, śmiały, acz nieduży bohater. Jest kochającym zabawę nicponiem – odważnym, ale nie głupim, zna swoje możliwości. Tumble to jego bliźniacza siostra. Nie jest tak narwana, lubi sobie wszystko na zimno przekalkulować, zanim zrobi coś ryzykownego. Mimo że jest zdeterminowana, by przeszkodzić NiteKapowi, trochę mu współczuje. Matka Ruffa i Tumble jest opiekuńczą i ciepłą kobietą, która jednak w razie potrzeby potrafi lekko skarcić swoje pociechy.

A NiteKap? Ten cierpiący na bezsenność złośliwiec jest skrzyżowaniem pana Burnsa z serialu *The Simpsons* i Jeremy'ego Ironsa z *Króla Lwa*. To samolubny, arogancki drań – ale nie jest tak straszny, jak udaje.

Thread-Bear (angielska gra słów: wymawiany podobnie wyraz „threadbare" oznacza coś wyświechtanego, podniszczonego, a „bear" to po prostu niedźwiedź - RB) jest sługą NiteKapa. Pełni rolę giermka, prawej ręki i popychadła. Thread-Bear nie ma kłopotów ze snem, ale zgodnie z rozkazem swojego pana stara się nie zasypiać. W czasie gry brak snu i starcia z dzieciakami pod koniec poziomów powodują, że Thread-Bear stopnio ▶

POD LUPĄ | 40 WINKS

1

2

3

4

5

6

[1-6] Kilka screenów z pięknej gry *40 Winks*. Komu potrzebna PlayStation 2, skoro mamy takie wspaniałości?

traci materiał, którym jest wypchany, a nawet i kończyny.

Winki i Hood-Winki (zmutowane Mrugnięcia) to mieszkańcy i opiekunowie świata snów. Winki doskonale rozumieją, co się do nich mówi, ale same potrafią wymawiać tylko jedno– dwuwyrazowe zdania. Są nieznośnie wręcz milutkie, a ich głosy są cieniutkie, jak w *Worms, Lemmings* czy *Oddworld* (głos Abe'a). Hood-Winki są podobne, tylko bardziej opryskliwe.

Z jakiego elementu *40 Winks* jesteście najbardziej zadowoleni?

Technicznie? Niektóre technologie graficzne są naprawdę cool. Nie widziałem jeszcze, by ktokolwiek zrobił niektóre z rzeczy, które my osiągnęliśmy. Także wystrój gry i fabuła są niezłe — dokładnie je przemyśleliśmy...

Jaki jest najlepszy moment *40 Winks*?

Eksterminacja band szarych Obcych za pomocą garści rakiet z naprowadzaniem (tak jak w *Duke Nukem*, tylko w milszy sposób). Albo wypróbowanie Ninja Spin na grupie jednonogich piratów i uciekanie przed ich psem, który zabiera Ci dopałki. A może rozbijanie się po okolicy pod postacią potwora, niszczenie wszystkiego na swojej drodze i znajdowanie ukrytych miejsc? A może starcia z Thread-Bearem? A może...

Jakieś nowatorskie elementy rozgrywki, które wysuną *40 Winks* przed konkurencję?

Jesteśmy bardzo zadowoleni ze sposobu użycia różnych postaci. Ruff i Tumble mogą się zmieniać w cztery inne stworzenia (coś w rodzaju zmiany kostiumu w dziecięcym przedstawieniu). Teraz, w zależności od tego, w co się zmieniłeś, musisz nauczyć się nowego sterowania. To z kolei pozwala Ci na dotarcie do miejsc, które dotąd były nieosiągalne. To prawie jak zabawa w kilku oddzielnych grach.

Grafika w *40 Winks* jest powalająca. Ile wycisnęliście z PlayStation i czy użyliście Performance Analyzera?

Jeszcze z niego nie korzystaliśmy, więc wszystko może wyglądać jeszcze lepiej...

Jak długo już pracujecie nad *40 Winks*?

Właściwe prace zajęły ok. 16 miesięcy. Przed tym był jeszcze półroczny okres przedprodukcyjny.

Jakie gry były dla was inspiracją, jeśli chodzi o projekty i grywalność?

Spyro to piękny kawałek. Mam także sen-tyment do *Croca*, mimo iż niektórym lu-dziom nie bardzo się spodobał. Myślę, że młodsi gracze z otwartymi rękami przywi-tają naszą produkcję.

Oczywiście przydały wam się doświad-czenia z pracy dla Disneya?

To było świetne, szczególnie prace nad ani-macją postaci. To wspaniałe obserwować swoją pracę, która oferuje animację rodem z *Herculesa* czy *Tarzana*. Tak, z tego do-świadczenia wynieśliśmy wiele.

Czy podczas projektowania gry wspieraliście się testami na grupach graczy?

Robimy to teraz. Cza-sami problem jest oczywisty i natych-miast wyłapywany przez świeżą parę oczu, a Ty nie je-steś w stanie go zauważyć, bo masz go pod nosem od blisko dwóch lat! Taki test naprawdę się przydaje.

Co konkretnie wniosło przete-stowanie *40 Winks* na wybra-nych grupach graczy? Czy coś zmieniliście lub dodaliście?

Tak, jak dotąd ulepszyliśmy kil-

1

2

[1-2] W tej grze możesz nie tylko zmieniać krainy, ale także własną postać.

ka metod sterowania i zmieniliśmy system pomocy.

Co takiego tkwi w grze *40 Winks*, że gracze będą chcieli spróbować „jeszcze jeden raz"?
Jedną z największych atrakcji jest możliwość gry Ruffem (chłopiec) albo Tumble (dziewczynka). Dzięki różnym charakterom możesz docierać do miejsc tylko dla chłopców lub tylko dla dziewczynek (publiczne toalety? — RB :). Rozgrywka zależy od tego, którą postać wybierzesz.

Co wasz team stworzył wcześniej?
Katalog tworów Eurocomu jest bardzo zróżnicowany. Zaczyna się ponad dziesięć lat temu, w czasach 8-bitowych maszynek... *Jungle Book, Spot Goes To Hollywood, Donald Duck In Maui Mallard, Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat 3 i 4, Hercules, Cruisin' World, Duke Nukem 64*... Mam wymieniać dalej?

Dlaczego powinniśmy wybrać *40 Winks*, a nie konkurencję?
Jaką konkurencję? Naprawdę przyłożyliśmy się do każdego elementu: rozgrywki, grafiki, muzyki, fabuły... Myślę, że ludzie to docenią, gdy zobaczą naszą grę.

Czy w *40 Winks* jest coś całkowicie nowego?
Wyczyniamy naprawdę wspaniałe rzeczy ze sprzętem. Jeśli chodzi o rozgrywkę, dobrze jest móc wcielić się w 10 postaci, to nadaje grze o wiele więcej głębi, niż w przeciętnej platformówce na PlayStation.

Powiedz kilka słów o systemie sterowania...
Wyciskamy wszystko z Dual Shocka. Używamy obu gałek — jednej do poruszania postacią, a drugiej do kierowania kamerą. To działa naprawdę dobrze i intuicyjnie; pozwala Ci zobaczyć dokładnie to, co chcesz. A to właśnie jest poważnym problemem w innych grach tego typu.

A co z żywotnością — ile jest poziomów?
W grze jest sześć sennych obszarów: Koszmar, Kosmos, Piraci, Podwodny, Prehistoryczny i Zamek. Każda kraina to kilka dużych poziomów i boss na koniec. Dodajemy także sekcje wyścigowe i inne bonusowe obszary.

Ciągle macie kilka miesięcy na dopieszczenie gry. Czy planujecie jeszcze jakieś znaczące zmiany?
Tak, trochę zmian, by wyważyć poziomy. Zamierzamy także dodać kilka wrogich postaci, sekretnych miejsc i wykonać więcej testów na graczach.

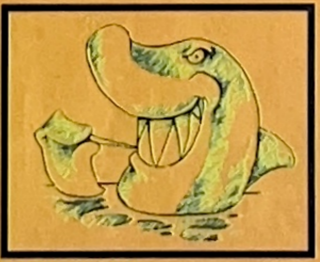
Co jeszcze szykuje dla nas Eurocom w tym roku?
Właśnie kończymy prace nad Tarzanem, który jest oparty na nowym filmie Disneya. Grę wyda Sony.

Czy przewidujecie drugą część przygód Ruffa i Tumble na PlayStation? A może na PlayStation 2?
Byłoby miło. Na razie przekonajmy się, jak poradzi sobie jedynka...

Zdradź nam sekret, o którym jeszcze nikt nie wie.
Była sobie kiedyś postać w grze zwana Zee-Man The Superhero, ale uznaliśmy, że wygląda zbyt dorosło, ponieważ zbyt sztywno się porusza. W końcu przerobiliśmy go na robota, bo potrzebowaliśmy postaci, która będzie chodzić i strzelać rakietami i innymi takimi zabawkami. Może jednak następnym razem...

Ta mała dama w środku to Tumble. A ci dżentelmenowie obok to Hood-Winki.

PROFIL



SZKICOWNIK
Długie godziny pracy poświęcono na dopieszczenie wygląda postaci. Na ich podstawie można by zrobić solidną kreskówkę...

Imię: Mat Sneap.

Firma: Eurocom Entertainment Software.

Stanowisko: Kierownik.

Twoje zadanie: Robienie herbaty, pocieszanie cierpiących i masa zajęć biurowych. Podpisuję też podania o urlop (co jest wspaniałym zajęciem — właśnie po to pracowałem od lat w przemyśle gierkowym). Oprócz tego mam oko na każdy aspekt produkcji *40 Winks*, co nie jest takie trudne, ponieważ nasz team to zgrana paczka i każdy wie, co ma robić.

Poprzednie projekty: Wiele gier dla Disneya w ciągu kilku lat, konwersje z automatu dla firmy Midway i inne.

Inspiracje gry: Najbardziej wpłynęły na nas takie tytuły, jak *Spyro*, *Banjo* i *Croc*, a także kilka produkcji 8-bitowych. Nie było naszym zamiarem pobicie jakichś konkretnych gier. Z pewnością niektóre produkcje konkurencji zawsze będą postrzegane jako dobry software. Z naszego punktu widzenia nie ma znaczenia, co jeszcze ukaże się na rynku oprócz *40 Winks* — po prostu chcemy zrobić najlepszą grę, na jaką nas stać.

Ulubiona gra: *Banjo* na N64. Sorry!

Przemieszczając się po zamglonych drogach New Forest zauważamy w oddali stado dzikich koni. Kiedy zaczynamy o nich mówić, w oczach naszego gospodarza pojawia się błysk. „Świetnie się w nie uderza przy dużej prędkości", chichocze. Rany, gdzie nas przygnało?

Carmageddon postawił na nogi obrońców moralności, gdy dwie jego wersje ukazały się na PC w 1997 roku. Gra stała się symbolem deprawacji, upadku obyczajów, chorego umysłu i masy innych określeń używanych na opisanie czegoś generalnie złego i szalonego. Dlaczego? Z powodu pomysłu, który przeistoczył się w Max Damage: wsiadłeś do samochodu i krążyłeś torami (które wydawały się nie mieć końca) polując na konkurentów.

Głównym celem rozgrywki w Carmageddonie było i jest zdrażnienie i gniecenie się samochodów rywali, ale opinię publiczną przyciągnął inny aspekt. Najważniejszym z powodów, dla których ta gra przyciągnęła

Pan Max Damage jest atakowany przez bredzącą z 22 Top.

CARMAGEDDON

O ironio! SCi modernizuje grę, która już od 1997 roku jest solą w oku cenzorów, nie gdzie indziej, tylko w byłej lecznicy! Po wiekach oczekiwań postanowiliśmy sprawdzić, jak się ma PSX-owa wersja *Carmageddonu*...

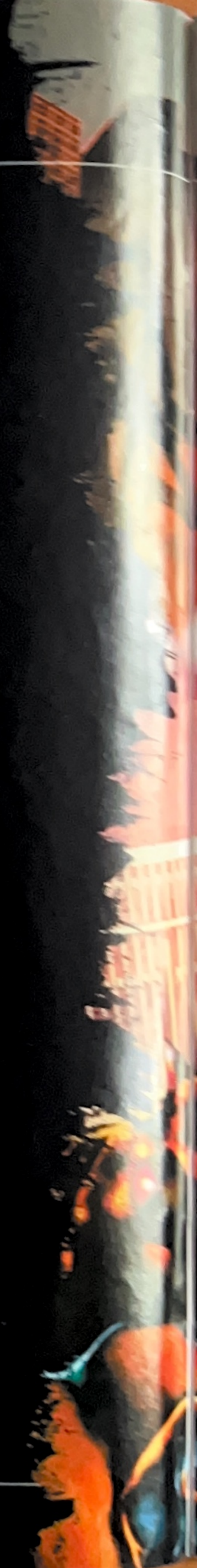
tyle uwagi, była możliwość rozjeżdżania niejako przy okazji krążących w pobliżu zombich. A ci – pomijając ich aktualny stan – byli ludźmi. Mogli powłóczyć nogami jak wiekowi emeryci, ale wyglądali jak ludzie. Jak przechodnie, jeśli wolisz...

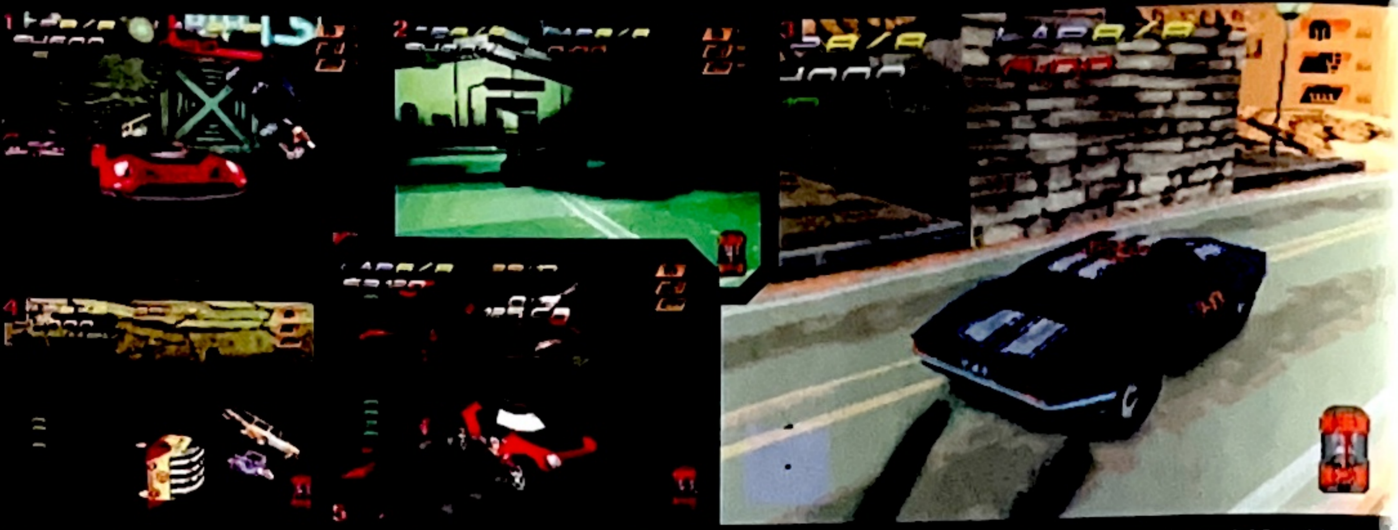
Pojawił się stary jak świat argument: czy Jan Nowak powinien mieć dostęp do gry, która zachęca do niefrasobliwej jazdy samochodem i popełniania od niechcenia zbrodni? Kierownik SCi, David Radcliffe, broni brutalnej natury Carmageddonu, twierdząc, że chodzi o chory humor. „Sercem Carmageddonu jest absurdalny klimat", mówi. „Zupełnie jak w filmie *Monty Python i Święty Graal* - czarny rycerz po kolei traci w walce wszystkie kończyny, a gdy jest już tylko bezbronnym korpusem, krzyczy „Wracaj tu, tchórzu!". Nigdy nie było naszym celem zaszokowanie ludzi, mieliśmy zamiar ich rozśmieszyć, wydawało nam się, że zdołamy tego dokonać". Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o tym, by znaleźć się w filmie *Death Race 2000*, już wkrótce PlayStation przeniesie Cię do Twojego raju...

Odsuńmy na bok całą tę moralną otoczkę i fakt, że trzeba wykazać się specyficznym poczuciem humoru, by polubić Carmageddon. Zastanówmy się, jaka to będzie gra? Odpowiedź, jaka wynika z obserwacji wczesnej konsolowej wersji, brzmi: diabelnie dobra. Mówienie o Carmageddonie, że jest spory, stanowi dla niego obrazę. Gra oferuje 30 tras w 10 sceneriach, sześć trybów rozgrywki i ponad 30 samochodów z kierowcami. To bardzo dużo jak na grę wyścigową, ale to dopiero początek atrakcji.

Tak jak w pecetowej wersji, PSXowy Carmageddon daje swobodę ruchu. Nie jesteś tu przypisany do jedynie słusznej nitki szosy, jak w większości wyścigów. Jeśli chcesz gdzieś jechać, po prostu skręć kierowni- ▶

Jest to możliwe, ale nie próbuj tego na swoim podwórku.





[1] Czy twórcy czytali *Christine* Stephena Kinga? [2] Bolid F1 po przeróbkach. [3] Starsky i Hutch z piskiem opon ruszają na spotkanie z przechodniami... [4] Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy zjedziesz z asfaltu na manowce. [5] Toyota Rav 4 także przeszła gruntowny remanent w garażu SCI.

USIĄDŹ ZA KIEROWNICĄ LEKKIEGO, SZYBKIEGO WÓZKA, A BĘDZIESZ MÓGŁ PRZESKAKIWAĆ NAD PRZESZKODAMI I PRZEPAŚCIAMI.

cę i popędź tam. Cały ogrom każdej z tras dotarł do nas w momencie, gdy zobaczyliśmy schematyczny widok mapy jednej z nich. Wyglądało to mniej więcej jak drukowane w PSM 4/99 (dział Ściśle Tajne) tory do gry *TOCA 2* – wyraźnie widoczna nitka szosy, trochę błotnistej zieleni i brązu na poboczach. Nic specjalnego. A potem projektant zaczął robić zbliżenie i całość zaroiła się od detali – asfaltowa szosa nadal była na swoim miejscu, ale te brązowo-zielone plamki zmieniły się we wszelkiego rodzaju kolumny, rampy, pętle rodem z rollercoastera, a nawet zauważyliśmy jeden zamek... Czy po tym wszystkim można jeździć?

„Tak, po wszystkim", mówi Radcliffe. „Ciągle szlifujemy model fizyczny, by wszystkie skoki były jak najbardziej realistyczne, ale generalnie to wszystko jest do dyspozycji".

Wsłuchując się w opinie nabywców pecetowej wersji, SCi wprowadziła kilka poprawek w dziedzinie rozgrywki, które znajdą się w edycji na PlayStation. „Na PSX trasy będą nieco ciaśniejsze niż na PC", wyjaśniono nam. „Zrobiliśmy to po to, by podkręcić nieco akcję. Ciągle są tu otwarte przestrzenie, ale są też fragmenty, w których trzeba się nieźle sprężać i grzać pełnym gazem, by dotrzeć do następnego checkpointu".

Nie koniec na tym. Ponieważ model fizyczny jest bardzo realistyczny, do pewnych miejsc mogą dotrzeć tylko niektóre pojazdy. Na przykład, jadąc ciężkim czołgiem możesz rozpędzić się na tyle, by przebić mur przy szosie i pojechać na skróty wyprzedzając biednych przeciwników, którzy muszą trzymać się drogi. Usiądź za kierownicą lekkiego, szybkiego wózka, a będziesz mógł przeskakiwać nad przeszkodami i przepaściami, podczas gdy reszta pojazdów skończy w tym miejscu w płomieniach. Słowem – różne samochody mają swoje własne skróty, które czekają na odkrycie.

Olbrzymią rolę w grze pełnią gadżety porozrzucane po trasie. Specjalnie piszemy „gadżety", a nie „dopałki", bowiem łatwo

[1] „Do akcji protestacyjnej włączyli się budowlańcy". [2] Ależ kolubryna! [3] Różnorodność pojazdów doprawdy powala.

mozna tu trafic na paskudną rzecz, ktora narobi tylko szkod zamiast pomoc. Dlatego trzeba uwazac, co się bierze. Na przykład trafienie na Lunar Gravity powoduje, ze zawieszenie wozu zachowuje się, jakbys jechał po księzycu. Z pewnoscią nie ułatwia to jazdy. Ale te „nie-pałki" mozna wykorzystac na swoją korzysc: masz dosyc szczegolnie

TERMINAL TAG TO ZBRUTALIZOWANA WERSJA PODWÓRKOWEJ ZABAWY W BERKA: GRACZ ELIMINUJE INNE SAMOCHODY Z ZABAWY DOTYKAJĄC ICH.

upierdliwego przeciwnika? Żepchnij do na gadzet w kształcie zatłuszczonej opony i podziwiaj, jak slizgając się traci kontrolę nad maszyną.

Jednym z powodow sukcesu *Carmageddonu* na PC był tryb multiplayer, a w trzeciej częsci gry na tę platformę odgrywa on juz głowną rolę. Czy nie byłoby fajnie miec taką mozliwosc takze na PlayStation? Pewnie, ze tak i tworcy nas nie zawiedli. Jest tu masa trybow pojedynkowych. Terminal Tag to zbrutalizowana i zmodyfikowana wersja podworkowej zabawy w berka: gracz eliminuje inne samochody z zabawy dotykając ich. W tym wypadku „dotykanie" oznacza rzeznię i chrzęst giętej stali. Tryb Fox'n'Hounds jest podobny, tylko ze tym razem uciekasz Ty, a Twoi koledzy starają się Ciebie dorwac. Jesli uda Ci się przetrwac kilka minut, wygrywasz. To tylko dwa przykłady.

Przy tak wielkim multiplayerowym potencjale Carmageddonu i internetowych ambicjach PlayStation 2 musielismy zapytac, czy SCi nabyła juz development kit na PSX2, by stworzyc kontynuację?

„Bez komentarza", mowi Radcliffe. „Ale oczywiscie biorąc pod uwagę nowe technologie i możliwosci, jakie będzie oferowac PlayStation 2, mozemy stworzyc cos naprawdę dobrego".

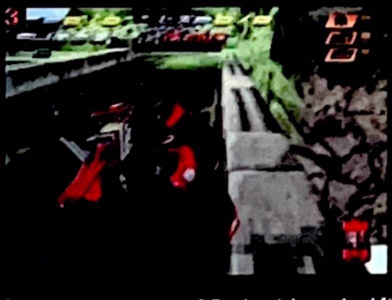
Cos jeszcze, o czym nie wspomnielismy?

„Tak – zombie. Masy zombich".

Jak dla nas, brzmi niezle.

1

2

3


4

[1] Chłopi blokują drogę? Prądem ich, prądem! [2-3] Areny multiplayer pozwalają się wyżyć na znajomych. [4] Dopalki, gadżety... Nazwij je jak chcesz, ale pamiętaj – niektóre oznaczają KŁOPOTY.

PROFIL

David Radcliffe, kierownik działu deweloperskiego SCi, opowiedział nam o bitwie z BBFC (brytyjska organizacja, która klasyfikuje filmy i gry znaczkami „od lat"), by *Carmageddon* dostał się na półki i jak Biddy Baxter stała się ich fanką nr 1.

Czy nie masz już dosyć tych kontrowersji otaczających wasze gry?

Tak, z pewnoscią. BBFC po prostu odmówiła wystawienia certyfikatu *Carmageddonowi* na PC. Musielismy wdac się w długą procedurę apelacyjną, aby odwołac się od tej decyzji. Wygranie zajęło nam osiem miesięcy. Wtedy konczylismy juz drugą częsc i w myslelismy naiwnie: „To juz przerabialismy. Gra jest oparta na tym samym pomysle, więc nie będzie problemów". W koncu jednak musielismy pozwać BBFC do sądu i wtedy dopiero zgodzili się wystawic grze certyfikat. Cała ta sprawa była jednym wielkim nonsensem. Mieli muchy w nosie, poniewaz przegrali pierwszą apelację, czy co...

Myslelismy, co zrobić z tym fantem przy wersji na PlayStation, poniewaz nie chcielismy przechodzic przez to wszystko raz jeszcze. Ten opor był po prostu śmieszny i niczego nie wniosł, bowiem w koncu i tak zawsze dostawalismy certyfikat. Ale poniewaz cały proces moze zająć od tygodnia do roku, nie chcielismy ryzykować. To, plus rozkład wiekowy PSX-graczy – statystycznie są nieco młodsi od pecetowcow – spowodowało, ze juz na początku podjęlismy decyzję o zamianie ludzi na zombich. Teraz przy drodze spacerują sobie zombie, całosc jest od 15 lat i nie ma problemu.

Czy spodziewasz się jednak wzmożenia ataków mediów po ukazaniu się *Carmageddonu* na PlayStation?

Tak i nie mozemy nic na to poradzic. Po prostu nasza produkcja nigdy nie była zbytnio politycznie poprawna i nigdy taka nie miała byc. Zawsze chodziło o dobrą zabawę... Zobaczymy, jaki oddźwięk wywoła ta edycja. Mam nadzieję, że wielu dziennikarzy jest juz znudzonych tą historią. Wałkują ją już od prawie dwóch i pół roku i zawsze kończy się na małym deszczu z duzej chmury, bo zawsze dostajemy w koncu certyfikat.

Ale czy nagonka mediów nie jest pożyteczna? Wywołując skandal informują wielu potencjalnych klientów o waszej grze i robią wam darmową reklamę. Czy gra nie straci na popularności, gdy media przestaną wokół niej węszyć?

Mamy to na uwadze, ale zawsze twierdzilismy, że *Carmageddon* to bardzo dobra gra. Chodzi przede wszystkim o grywalnośc i zabawę. Kontrowersje wokół naszej produkcji nigdy nie były rozdmuchiwane przez prasę specjalistyczną, to zasługa prasy codziennej. Tak, to prawda, że nieważne, co o Tobie mówią, byle mówili. Ale jestem pewien, że w ten sposób także stracilismy wielu klientów, ktorzy zasugerowali się niedorzecznymi informacjami na temat *Carmageddonu*. A takie rozpowszechniała nawet BBFC. Preparowano np. historie, że w naszej grze rozjezdza się małe dzieci, co nigdy nie miało miejsca. Nie mam pojęcia, skąd wzięły się takie bzdury, ale poszły w świat, ponieważ ludzie powtarzali to dalej. Przez takie rzeczy moim zdaniem niektórzy mogli sobie pomyśleć „Och, to zdecydowanie nie dla mnie".

Apelację w BBFC rozpatrywała komisja znanych w swiecie postaci – między innymi Fay Weldon. Była także, ku naszemu przerazeniu, Biddy Baxter, autorka Blue Peter. Kiedy o tym usłyszelismy, zamarły nam serca, pomyślelismy „Blue Peter? *Carmageddon* jej się nie spodoba". Ale, gdy zagrała, smiała się do rozpuku, a nawet wrzucała wsteczny po przejechaniu przechodnia. Zobaczymy, ile kontrowersji wzbudzi *Carmageddon* na PlayStation...

Poznaj wesołą brygadkę twórców *Carmageddon*...

ARI VATANEN

JAK TO JEST: WCHODZIĆ W OSTRY, GÓRSKI ZAKRĘT Z PRĘDKOŚCIĄ BŁYSKAWICY? *PSM* PRZEPYTUJE RAJDOWĄ LEGENDĘ, ARI VATANENA...

W latach 70. i 80. fiński kierowca Ari Vatanen był absolutnym mistrzem w swoim fachu. Gdy przyszło pędzić błotnistą, wąską ścieżką w środku lasu z niemożliwą wręcz prędkością, ten człowiek nie miał sobie równych. Już od młodych lat przejawiał wrodzony talent do szybkiej, ale dokładnej jazdy i został wyłowiony przez stajnię Forda, gdzie jeździł starym Escortem RS1800 w rajdowych mistrzostwach świata. Początek lat 80. przyniósł mu tytuł mistrza świata. Potem Ari przeniósł się z zespołu Forda do Peugeota, gdzie zasiadł za kółkiem 205 Turbo - modelu, który wkrótce miał się stać legendą.

Obecnie nadal bierze udział w turniejach typu ekstremalny UAE Desert Challenge czy Atlas Rally. Przystąpił też do prac nad wspaniałą grą *V-Rally 2* - w charakterze konsultanta. Dzięki proceduralnym zastojom w tegorocznym Corsica Rally znalazł chwilę czasu, by opowiedzieć nam o radościach życia na ręcznym hamulcu.

Jak długo pan już jeździ? Od kiedy przerósł pan tłumik od samochodu?
Profesjonalnie siedzę za kółkiem od 25 lat. Nielegalnie już od 35!

Jak zaczęła się pańska przygoda?
Jak w większości przypadków — byłem pasjonatem. Jak mogłem się tym pasjonować po tym, jak w czasie powrotu ze wschodniej Finlandii na moich oczach zginął w wypadku samochodowym mój ojciec, to już inna historia... Z jakiegoś powodu zawsze pociągały mnie rajdy, chyba miałem to już we krwi.

Zakładamy, że nie raz miał pan wypadek, gdy uczył się pan pokonywania błotnistych zakrętów na pełnym gazie?
Tak, ale nie o to chodzi — tak naprawdę niebezpieczeństwo się nie liczy. Samo życie jest niebezpieczne. Nie jesteśmy nieśmiertelni. Może w mojej profesji jest to szczególnie odczuwalne, ale jeśli słyszysz wewnętrzny głos mówiący, żebyś coś zrobił, to nie ma rady. Musisz żyć w zgodzie ze sobą, bo inaczej nie możesz spojrzeć w lustro.

Jak to jest — wygrać wyścig?
Wspaniale, ale o wiele silniejsze uczucie tkwi w czym innym. Prowadzisz w rajdzie z sześciominutową przewagą, niemal jesteś już na mecie i wtedy popełniasz głupią po-

myłkę i wylatujesz z drogi. Rozbicie się, to jest dopiero emocja. OK, wygrana jest bardzo miłym uczuciem, to zwieńczenie Twojej pracy, nagroda za to, że jesteś w czymś doskonały. Ale na dłuższą metę bardziej liczą się porażki.

Czy miał pan kłopoty zdając egzamin na zwyczajne prawo jazdy?
Zdanie egzaminu było łatwe. Zrobiłem to dokładnie w dzień moich 18. urodzin. Ale odzyskanie prawa jazdy po konfiskacie za te wszystkie przekroczenia prędkości, to było dopiero trudne!

Naprawdę? Ile musiał pan popełnić wykroczeń?
Nie, nie, tylko żartuję. Nigdy nie straciłem prawa jazdy. Nie uwierzysz, ale jestem bardzo spokojnym i rozsądnym kierowcą, biorąc pod uwagę mój zawód. Obecnie jeżdżę Citroenem z silnikiem diesla.

Jak bliski jest związek pilota z rajdowym kierowcą. Czy to niemal telepatia?
Pilot musi być profesjonalistą i muszę się z nim zgrać, co nie zawsze jest łatwe! Nie ma tu telepatii, to kwestia zaufania, które pojawia się dopiero z czasem.

Miał pan kilka niekiepskich wypadków w ciągu kariery. Czy zastanawiał się pan kiedykolwiek nad rzuceniem tego wszystkiego?
Niedobrze jest rozpamiętywać przeszłość po wypadku. Dostałeś nauczkę, ale musisz patrzeć w przyszłość.

To musi być nieźle płatny biznes, nieprawdaż? Jak się załapać?
Cóż, jeśli chcesz gromadzić pieniądze, lepiej trzymaj się z dala od sportów motorowych. Ale, jak wspomniałem, jaki jest sens w tłumieniu życiowych marzeń?

Jak zmieniły się samochody przez te lata?
W ciągu ostatniej dekady technologia pognała mocno naprzód i kierowca musi za tym nadążać. To zdumiewające, co dziś potrafią zrobić specjaliści. Mogą zaprojektować wspaniały, elektroniczny system zarządzania całym wozem i elektroniczne czujniki dowolnego rodzaju. Ale mimo że są to najlepsi mechanicy i inżynierowie świata, ciągle nie potrafią zbudować wodoszczelnego samochodu...

Jeździł pan wieloma samochodami. Który uważa pan za najlepszy?
Pierwszy Escort, którym jeździłem w Wielkiej Brytanii w połowie lat 70. był świetny. Tak ostro wchodziłem w zakręty, że więcej martwych much miałem na bocznej szybie niż na przedniej.

Co pan sądzi o *V-Rally 2*?
Jeszcze nie pograłem sobie na tyle, ile powinienem! Miałem swój skromny wkład w proces powstawania gry i to było dla mnie wielkim odkryciem. Zanim skontaktowali się ze mną ludzie z Infogrames nie doceniałem siły gier.

A więc nie gra pan za bardzo na PlayStation?
Nie mogę powiedzieć, bym siedział i się zagrywał godzinami, ale doceniam gry, gdy widzę, ile pracy trzeba w nie włożyć. Jak profesjonalna to robota i jak trudno zrobić dobrą grę.

Na koniec — jaka jest najważniejsza cecha dobrego kierowcy?
Trzeba naprawdę nienawidzić hamulców!

1

2

3

4

5

6

[1] Ford Escort: czarny rumak z istnym potworem pod maską. [2] Czarny samochód wygląda tu bardzo efektownie. [3-5] *V-Rally 2* oferuje różnorodne nawierzchnie: od frustrującego śniegu, przez zwyczajowe błoto, na komfortowym asfalcie kończąc. [6] Widok „bez samochodu".

V-Rally 2

Nadal nie wiadomo do końca, co oznacza to nieszczęsne „V", ale PSM przychyla się do opcji „Very Rally".

Z pewnością niektóre piosenki, płyty lub nawet cała twórczość jakiejś grupy pasuje do jazdy samochodem bardziej niż inne. Dresiarstwo preferuje cokolwiek z łupiącym beatem, kierowcy w średnim wieku włączają radio ze starociami, bo to przypomina im utraconą młodość. Gdy poruszamy się z prędkością 4 km/h po zakorkowanym moście, warto włączyć relaksujący album *Selected Ambient Works Vol. 2* Aphex Twina, a gdy po godzinie przebijania się przez Warszawę (czy u Was jest podobnie?) mamy ochotę wjechać na chodnik i zabawić się w *Carmageddon*, ten sam artysta służy psychopatycznym maksisinglem *Come To Daddy* ("Chodź do tatusia"... bum!). Do pustych szos za miastem doskonale pasuje coś szybkiego albo ostrego: pewien nasz znajomy uwielbia w takich chwilach zarzucić stare płyty Helloween. Ale można wykorzystać także coś nowszego. Na przykład Sin. ▶

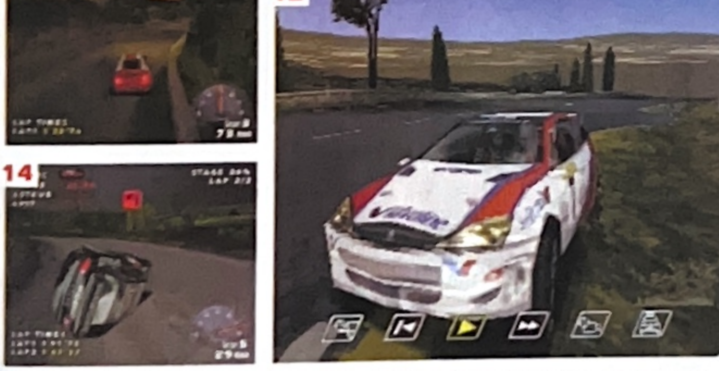
PlayStation Magazine STARPLAYER

1

2

[1] Ooops. Niewiele brakowało. [2] Przetestuj samochód zanim go kupisz.

WYDAWCA:	Infogrames	PRODUCENT:	Eden
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Rajd



[1] Replaye mogą być zatrzymywane i przewijane. [2] Stare, dobre strzałki pokazujące kierunek i „ostrość" zakrętu. [3] Podziwiaj tę cudowną scenerię. [4-9] Na początku rywale są kiepscy, ale im trudniejsze trasy, tym lepsi oponenci. [10-11] Nareszcie można precyzyjnie dopasować widok na samochód i trasę. [12] Ten wspaniały replay... [13] Pionowy split screen: imiona na tablicach nadal są widoczne. [14] Nie, ta strzałka wcale nie oznacza, że trzeba przekoziołkować.

WIDOK NA AKCJĘ

***V-Rally 2* oferuje 5 położeń kamery — dwa w kabinie i trzy na zewnątrz. Ale to nie wszystko — jeśli z jakichś powodów nie odpowiadają Ci zdefiniowane widoki, możesz ręcznie ustawić kamerę. Klient nasz pan!**

Widok zza samochodu: dla szpanerów, którzy lubią popatrywać na swoje imię na tablicy rejestracyjnej.

Widok „z nosem": dla hardcore'owców, którzy lubią, jak wokół nich wiruje świat (szczególnie podczas dachowania).

Ręczne ustawianie widoku: odsunięcie kamery w pionie powinno ułatwić wyścig nowicjuszom.

Widok „siedzę na bagażniku": wbrew pozorom bardzo przyjemna perspektywa. Ale nie próbuj tego w domu.

1

2

3

[1] Przed Tobą las. Lepiej wyprzedź tego gościa po lewej, zanim wjedziesz między drzewa. [2] Efekt deszczu jest niczego sobie. [3] Śnieg — przekleństwo rajdowców.

SAMOCHODY OBLEPIAJĄ SIĘ BŁOTEM I KURZEM RÓŻNYCH NAWIERZCHNI I PO KILKU KILOMETRACH PRZYPOMINAJĄ PRZECIĘTNY SAMOCHÓD NA POLSKICH DROGACH.

▶ Właśnie – *V-Rally 2* oferuje ścieżkę dźwiękową w wykonaniu francuskiej grupy Sin. Ciężkie, przesterowane brzmienie, rzężące gitary, wokale niczym z ostatniego stadium gruźlicy, a wszystko to okraszone elektronicznym plumkaniem. Z pewnością nie jest to często spotykana w grach muzyka. Jedni powiedzą, że to objawienie: czad plus szaleńczy „lot" między drzewami. Dla innych będzie to najgorszy element gry. Jednak na muzyce kończą się kontrowersje: reszta jest niezaprzeczalnie najlepszym rajdem w historii PlayStation.

Pierwsza część *V-Rally* (9/10) była pionierską produkcją na naszą konsolę, która poważnie potraktowała dziedzinę rajdów. To nie było radosne taplanie się w błocie; tutaj trzeba było się nauczyć panować nad samochodem. I choć mechanika jazdy nie do końca odpowiadała graczom (skarżono się na zbyt wysoki poziom trudności), w 1997 roku było to objawienie.

Ale teraz mamy rok 1999 i takie gry, jak *Colin McRae Rally* czy *Gran Turismo*. Jak się ma zmodernizowany *V-Rally*? Doskonale – oferuje wszystko, co zawsze chcieliśmy zobaczyć w rajdowym wyścigu. Nieprawdopodobne? Rusz z nami w trasę, a nieraz się zadziwisz...

Po krótkiej prostej *VR2* dociera do pierwszego zakrętu: wyglądu. Nie ma tu technologicznego przepychu a'la *Ridge 4*. Nie ma także wypolerowanego niemal do bólu realizmu *Gran Turismo*. Jeśli już można porównać grafikę *V-Rally 2* do jakiejś gry, będzie to skrzyżowanie *Colina McRae* z *TOCA*. Obficie podlane błotem, z pękającymi zderzakami i najpięk-

1

2

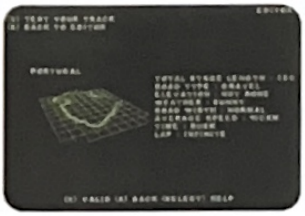
3

[1] *V-Rally 2* jest nieco za trudna na popubowe, nocne posiedzenia ze znajomymi. Poza tym jazda w stanie nietrzeźwym jest zabroniona. [2] Kulisy *VR2*: sekwencja FMV... [3] ...i tabelka.

TOR MOICH MARZEŃ

Dzięki edytorowi tras żywotność *V-Rally 2* jest niemal nieskończona. Liczba gotowych torów imponuje, ale jeśli mimo to wszystkie Ci się znudzą, zrób sobie nowe. Możesz zdefiniować wszystko wedle życzenia albo jednym przyciskiem kazać programowi wygenerować trasę losowo.

Tymi ikonkami zawijasz tor we wszystkie możliwe strony.



Po zbudowaniu trasy można ją przetestować i zrobić poprawki.

ZAMIAST IŚĆ ŚLADAMI *TOCA 2*, *V-RALLY 2* SKRĘCA NIECO W STRONĘ ZRĘCZNOŚCIÓWEK. JEDNAK Z PEWNOŚCIĄ NIE JEST TO RYWALKA *RIDGE RACER TYPE 4*.

niejszą scenerią ze wszystkich – tak, WSZYSTKICH – gier na PlayStation. Bogactwo flory zapiera wręcz dech w piersiach, nie ma efektu niespodziewanego „wyskakiwania" obiektów tuż przed kamerą, a tor przesuwa się z niesłychaną płynnością. W trybie dla jednego gracza samochody są złożone z 600 (!) ścianek (wieloboków) i to naprawdę widać. Metalowe elementy mają połysk, a szyby są półprzejrzyste. Odpal sobie po wyścigu replay, a będziesz mógł zauważyć samego siebie siłującego się z kierownicą, podczas gdy Twój pilot dostarcza danych na temat trasy. Tak, podczas replayów SĄ ANIMACJE WEWNĄTRZ WOZU. Całość sprawia, że jesteś w stanie wiele zrobić, by zasiąść za kierownicą tych cudeniek.

Po pięknym, kontrolowanym poślizgu gra wychodzi na prostą, ale zaraz trzeba hamować, bowiem zbliża niebezpieczny Uskok Zimnych Liczb. Rzuć okiem: już na samym początku czeka na Ciebie 60 tras, na których możesz pędzić, hamować, ślizgać się i (co nieuniknione) koziołkować. Te terenowe tory znajdują się w 12 krajach. Jest m.in. Anglia, Francja, Niemcy, Finlandia i Szwecja. Jak możesz się domyślić, rezultatem rozproszenia torów są przeróżne nawierzchnie i okolice. Asfalt w Hiszpanii, błoto w Nowej Zelandii, śnieg w Monte Carlo, a w Australii piasek. Śpij spokojnie – poszczególne nawierzchnie różnią się nie tylko wyglądem. Aby odnosić tutaj znaczące sukcesy, trzeba dobrze dopasowywać parametry wozu do warunków na trasie. A co z samochodami? 17 dostępnych od początku plus 10 bonusowych (w tym klasyczne już modele rajdowe). Wszystkie z realistycznie oddanym zachowaniem na torze. Toyota Corolla, Peugeot 206, Peugeot 306, Subaru Impreza, Hyundai, Seat, Skoda... Te plus wiele innych czekają w *V-Rally 2* ▶

1

2

3

4

5

[1-5] Kolejna porcja screenów. Nie będziemy przeszkadzać, po prostu je podziwiaj.

1

2

3

[1] Nic dobrego z tego nie wyniknie... [2] Powoli zapada mrok, włączamy światła i przygotowujemy się na większe wyzwanie. [3] W trybie Replay można też przestawiać kamery.

W TRYBIE DLA JEDNEGO GRACZA SAMOCHODY SĄ ZŁOŻONE Z 600 (!) ŚCIANEK I TO NAPRAWDĘ WIDAĆ.

▶ na dociśnięcie gazu do dechy. Brawurowe pokonanie tej przeszkody daje *V-Rally 2* niezły zapas czasu. Teraz spokojniej, ostrożniej, bo jest co stracić. Zbliżamy się do czterech trybów rozgrywki. V-Rally Trophy, Rally Championship (obszerne zestawy wyścigów przeciwko trzem innym kierowcom), Time Trial (wyścig z czasem, jak w prawdziwych rajdach) oraz oczywiście tryb Arcade. Ten ostatni jest brutalnym odarciem *V-Rally 2* z sedna zmagań, ale jest doskonały dla nowicjuszy.

Następny element trasy jest dość łatwy do pokonania: to multiplayer. Wiele gier ratuje swoje nie najlepsze osiągi na tym właśnie odcinku, ale *V-Rally 2* nie dość, że nie ma jak dotąd żadnych strat do odrabiania, to jeszcze pędzi tu szybciej niż konkurencja! Firma Eden się postarała: można zagrać na podzielonym (pionowo lub poziomo) ekranie we dwójkę, ale także w cztery osoby. Oczywiście, aby akcja w trybie wieloosobowym była równie szybka, trzeba było poświęcić nieco grafiki. Liczba ścianek, z których składa się każdy samochód, spada do 120, a płynność animacji czasami niebezpiecznie spada, ale w końcu to niemal cztery gry odpalone naraz, czego się spodziewałeś? Możesz konkurować z trzema kolegami w obu głównych turniejach, porównywać czasy w Time Trial lub rozegrać szybki wyścig w trybie Arcade.

To nie powinno być lekceważone. Niewiele PSX-gier oferuje ekran podzielony na cztery części. *V-Rally 2* w multiplayer może i traci nieco swego wizualnego połysku, ale wynagradza to z nawiązką. Jeśli kiedykolwiek ścigałeś się z żywym rywalem, wiesz jakie to ekscytujące uczucie. A wyścig z trzema przeciwnikami jest po prostu dwa razy lepszy.

Pełnym gazem *V-Rally 2* wypada na prostą i w chmurach kurzu zbliża się do szczególnie krętego i wąskiego odcinka trasy. Tu liczy się precyzja i dbałość o najdrobniejsze szczegóły. Zobaczmy, jak nasz faworyt poradzi sobie z tym wyzwaniem. Na początek weźmy to: samochody oblepiają się błotem i kurzem różnych nawierzchni i po kilku kilometrach przypominają przeciętny samochód na polskich drogach. Reszta – przydrożne skały, drzewa i samochody rywali – także wykonana jest z dbałością o detale. Jak można się spodziewać, kolizje z otoczeniem i przeciwnikami nie tylko owocują „upiększeniem" wozu, ale wpływają także na kierowanie.

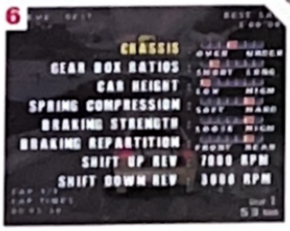
Co jeszcze? Jest pięć zdefiniowanych położeń kamery, a jeśli to Ci nie wystarcza, możesz ustawić swoją własną perspektywę. Imponujące? A posłuchaj tego: wpisz swoje imię/ksywkę na początku gry, a zobaczysz je na tablicy rejestracyjnej samochodu! A może to: możesz wybrać płeć pilota. Jeśli wybierzesz kobietę, osiągniesz stan podobny do przejażdżki z żoną: żeński głos będzie Ci cały czas mówił, jak masz jechać. Możesz także przetestować każdą trasę zanim przystąpisz do wyścigu. Dźwięki też są dopracowane: *V-Rally 2* oferuje bardzo przekonujące odgłosy silników, piski

1

2

3

4

6 

5

[1-6] Gdy gra sprawia tyle przyjemności, co *VR2*, chcemy grać w nią do upadłego. Co by było, gdyby *Metal Gear Solid* miał generator misji, tryb multiplayer, szeroki wybór głównych bohaterów (każdym grałoby się inaczej) i możliwość oglądania replayów z najlepszych akcji? *V-Rally 2* to wszystko ma!

1

2

3

4

5

[1] Jest lato i nawet w samochodach budzą się hormony... [2-3] Ach, ten replay. Zupełnie jakbyś miał studio filmowe. Tylko że tematyka jest dość ograniczona — czarnego kryminału raczej nie nakręcisz. [4] Jeszcze jeden fragment renderowanej animacji. [5] Nie w tę stronę, mój drogi.

CZTERECH TO TŁUM?

Oprócz edytora tras długowieczność *V-Rally 2* gwarantuje tryb multiplayer. Co prawda, przy podziale ekranu cierpi nieco grafika, ale to nie psuje wściekłej rywalizacji czterech osób.

Licz z nami: jeden, dwa, trzy... cztery!

Warto kupić multi-tapa choćby tylko dla *V-Rally 2*.

opon czy odgłosy kraks. Ten precyzyjny odcinek *V-Rally 2* pokonuje z niesamowitą wręcz dokładnością, co jeszcze bardziej zmniejsza szanse konkurencji na dogonienie tej załogi. Ale co to? Widzimy rzecz niezwykle rzadką wśród rajdowych teamów — edytor tras! A ściślej: najlepszy edytor tras, jaki widziała PlayStation. Kiedy już znudzą Cię dziesiątki gotowych torów (dobre pytanie: kiedy?), możesz w prosty sposób stworzyć nowe z ponad 50 sekcji. Zakręty, proste, uskoki i wzgórza czekają. Tak zdefiniowaną trasę możesz osadzić w dowolnym z 12 krajów, zdefiniować nawierzchnię, pogodę i porę dnia. Nie jesteś zadowolony z jakiegoś fragmentu? Wróć do menu edycji i zrób poprawki. A gdy już Twój twór osiągnie perfekcję, nagraj go na kartę pamięci. Na jednej memory card zmieszczą się dziesiątki tras, które można wykorzystać w dowolnym momencie do gry samemu, z kolegą lub trzema. Jesteś zbyt leniwy, by ruszyć palcem? Użyj wbudowanego generatora torów, który zrobi wszystko za Ciebie. Widzieliśmy już innych zawodników, którzy próbowali coś zdziałać na tym odcinku toru (np. *Tommi Makinen Rally* – 6/10), ale nikomu nie poszło tak dobrze i profesjonalnie. Coś nam się wydaje, że z takimi zaletami w *V-Rally 2* będziemy grać jeszcze na PlayStation 2.

Przewaga *VR2* nad rywalami jest kolosalna, ale oto zbliżają się do bardzo niebezpiecznego odcinka. Łatwo tu o wypadek przekreślający ukończenie rajdu. Chodzi o sterowanie. Zamiast iść śladami *TOCA 2* i do bólu urealniać zachowanie się samochodów, *V-Rally 2* skręca nieco w stronę zręcznościówek. Jednak z pewnością nie jest to rywalka *R4*. Na początku trzeba potrenować, by wyczuć pojazdy, ale gdy przebijamy się przez tę barierę, staje nam przed oczyma świat, w którym każde naciśnięcie hamulca, dodanie gazu czy skręt kierownicy sprawiają niesamowitą przyjemność. Pędząc trasami *V-Rally 2* wpada się w autentyczny trans; człowiek łapie się na tym, że wykonuje pewne czynności bezwiednie i odruchowo. To chyba najlepszy dowód na doskonałość tej gry.

V-Rally 2 mija metę i nie ulega wątpliwości, że rajdowa stajnia Infogrames odzyskała prowadzenie w klasyfikacji ogólnej, utracone niegdyś na rzecz rzutkiego Szkota z Codemasters. I nie jest to bynajmniej wygrana „o włos" — nikt nie miał szans.

Alternatywne...

- ***V-Rally 2***
- ***Gran Turismo***
- ***Collin McRae Rally***
- ***TOCA 2***

1

2

[1] Osobliwie wyglądający samochód na białej drodze. [2] Jeden z bonusowych pojazdów w grze.

WERDYKT

GRAFIKA:	Bogate krajobrazy, mistrzowskie wozy, płynna animacja	9
GRYWALNOŚĆ:	Tak ekscytująca, jak sobie wymarzyłeś	10
ŻYWOTNOŚĆ:	Dziesiątki tras! Udany tryb multiplayer!! Edytor torów!!!	10

Rajd doskonały. Jeśli właśnie kupiłeś PlayStation, kup *VR2*. Jeśli lubisz się ścigać, kup *VR2*. Jeśli... och, po prostu ją kup!

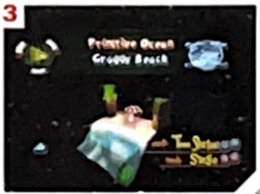
10 na 10

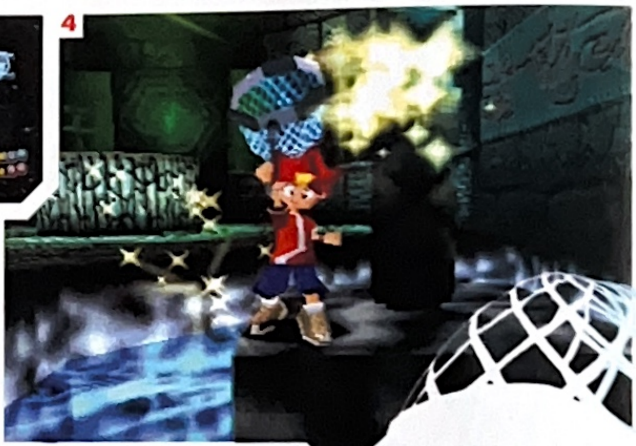
Ape Escape

Mają podobne do naszych ręce, 99 procent naszych genów i lubią banany. Ach, i jeszcze uciekły i narobiły masę kłopotów w trójwymiarowej grze Sony...

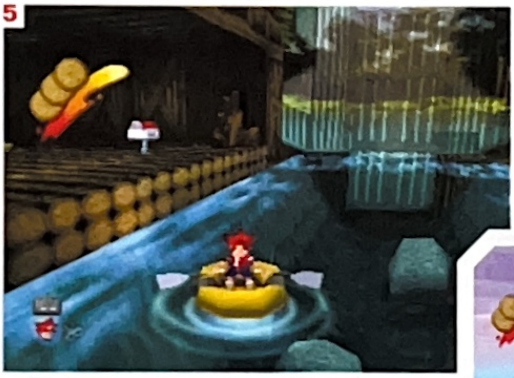
1

2

3


4


PlayStation Magazine STARPLAYER

5


6

[1] Nie, to nie jest miecz świetlny. [2] W pogoni za małpami trafiasz do kolejnych epok geologicznych Ziemi. To jest era lodowcowa. [3] A to pierwotny ocean. [4] Sukces! [5] Wiosłuj gałkami. [6] Brrr...

Po kilku godzinach spędzonych z tą grą zgodzisz się z rdzennymi plemionami dorzecza Amazonki, że dobra małpa to martwa małpa. Strącona z drzewa zatrutą strzałką i ugotowana w ogromnym kotle. Okrutne? Być może, ale nie mówimy tu o tych niewinnie wyglądających w zoo małpiątkach, tylko o hiperinteligentnych małpach, których misją jest (a jakże!) przejęcie kontroli nad światem. Zadanie tak pyszne i obraźliwe dla aktualnie panującego gatunku, że czym prędzej trzeba coś z tym zrobić.

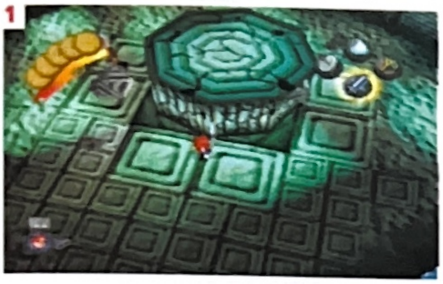
Bohaterem gry *Ape Escape* jest dźwigający pełne kieszenie technologicznego żelastwa mały urwis Spike, ale prawdziwymi gwiazdami są bujające się, wrzeszczące, biegające i rozrzucające skórki od banana małpiszony. Twoim zadaniem jest wyłapanie wszystkich małp, które uciekły w różne epoki za pomocą wehikułu czasu, a na końcu czeka Cię starcie z Królem Małp we własnej osobie – sprytnym, złowrogim Spectre. To nie jest bułka z masłem. Na początku musisz dojść do ładu z analogowym sterowaniem w grze, a potem szkolić się w obsłudze kolejnych gadżetów, w które wyposaża Cię profesor. W końcu musisz nauczyć się podkradania do Twoich ofiar, by złapać je w sieć.

W *Ape Escape* nie zagrasz podstawowym joypadem – potrzebny będzie Dual Shock albo inny kontroler z dwoma analogowymi gałkami. Jedną z nich poruszasz bohaterem, drugą obsługujesz wybrany gadżet. Jeśli ktoś jeszcze nie wie, że gałki w Dual Shocku można także wciskać, dowie się tego grając w *Ape Escape*. To nie jest niepotrzebny bajer, który komplikuje rozgrywkę – sterowanie zostało pomyślane z głową i jest to nowa jakość w tej dziedzinie. Możesz teraz biec w jednym kierunku i zamachnąć się siatką w innym. Ale to najprostsze zastosowanie: później będziesz wiosłował łódką, jeździł zdalnie sterowanym samochodem i pływał pod wodą strzelając siatkami. Samo bieganie Spike'iem nie róż-

TWÓRCY GRY WŁOŻYLI WIELE PRACY W TO, BY *APE ESCAPE* NIE NUŻYŁA GRACZA, JAK *CROC* CZY *SPYRO*. NAWET JEŚLI ZALICZYSZ DANY POZIOM, JEST JESZCZE W NIM SPORO DO ZROBIENIA.

WYDAWCA:	SCEE	PRODUCENT:	SCEI
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	GATUNEK:	Platformówka 3D

[1] Tu już widać ludzką (małpią) rękę. [2-3] Wyciągnij proc i zestrzel te „latadła". [4] Trzeba się pozbyć misia.

1


2

3

4

ZABAWECZKI

Zaczynasz z elektryczną pałką i siatką na małpy, ale w miarę postępów dostajesz coraz bardziej wymyślne gadżety — w tym zdalnie sterowany samochodzik, proc, hula-hoop i oczywiście radar wykrywający małpy. Specjalne poziomy treningowe po otrzymaniu każdej zabawki pomogą Ci się z nią zaznajomić.

Oto Profesor, odpowiednik bondowego Q. Od niego dostajesz gadżety.

Skrzynki zawierają przydatne rady jak i do czego używać wybrane urządzenie.

Ciągle obracaj w kółko gałką, a hula-hoop przyspieszy Twoją prędkość i powali wroga.

Każdemu przyciskowi „z figurą" możesz przypisać jeden gadżet, by szybko je zmieniać.

ni się zbytnio od kontrolowania Lary w *Tomb Raiderze* czy smoka w *Spyro*; wykorzystanie Dual Shocka dodaje kilka miłych atrakcji, np. wciśnięcie lewej gałki powoduje, że Spike zaczyna się czołgać, a gdy bohater siedzi w łódce, każda gałka odpowiada za jedno wiosło i żeby płynąć do przodu, trzeba równomiernie kręcić gałkami.

W czasach przed *Ape Escape* platformówki 3D (mimo że były zabawne) cierpiały albo na niewystarczającą głębię, albo z powodu małych rozmiarów. *Ape Escape* z wciąż przybywającymi gadżetami, wyposażonymi w osobowość małpami i prostymi acz efektywnymi zagadkami nie staje się nudna i łatwa do przewidzenia. Podobnie wszelkie obawy o żywotność gry znikają, gdy okazuje się, iż każdy z 17 poziomów jest w istocie małym światem podzielonym na podpoziomy.

To oczywiste, że twórcy gry włożyli wiele pracy w to, by *Ape Escape* nie nużyła gracza w połowie, jak *Croc* czy *Spyro*. Nawet jeśli zaliczysz dany poziom, jest jeszcze w nim sporo do zrobienia – kolejne małpy czekają na złapanie, ale aby do nich dotrzeć, trzeba mieć proc albo odrzutowe hula-hoop, któ- ▶

1

2

3

[1] Poziom specjalny. [2] Proca ma trzy rodzaje pocisków! [3] W wodzie widać klejnot, który daje dostęp do bonusowych poziomów.

APE ESCAPE

SIATKA W DŁOŃ!

Złapanie małpy w siatkę jest równie satysfakcjonujące, co combo w bijatyce, brawurowa akcja w strzelaninie czy wrzutka za trzy punkty w baskecie. Okrzyk, jaki wydajesz, gdy w końcu po przemierzeniu pełnych pułapek korytarzy i zapadających się platform łapiesz małpę w sieć, jest jednym z powodów, dla których warto grać na PlayStation.

W jaskini! Ta małpka miała broń. Nic jej to nie pomogło.

Po zlikwidowaniu człowieka śniegu droga do tej małpy stanęła otworem.

Ciach! Nie uciekniesz przed swoim przeznaczeniem — siatką!

Ciche podczołganie się od tyłu i — bach! Kolejny małpiszon złapany.

▶ rych na razie nie masz. Więc jeśli już otrzymasz nową zabawkę, możesz wrócić do zaliczonego świata i złapać kolejne małpy albo zdobyć sprytnie poukrywane świecidełka, które (w odpowiednich ilościach) dają dostęp do trzech bonusowych podgierek. Mało? A co powiesz na współpracę z PocketStation, na którą można zgrywać złapane małpy i umieszczać je w małym, wirtualnym świecie?

Zaprawdę powiadamy Wam: niewiele gier dorównuje *Ape Escape* wypolerowaniem szczegółików i błyskotliwością projektów. Bieganie po tym świecie jest równie przyjemne i „rzeczywiste", co w *Metal Gear Solid*; używanie gadżetów równie satysfakcjonujące, co combosy z *Tekkena*, a animacja i efekty świetlne równie dobre, co w *Tomb Raiderze*. A zatem ogłaszamy wszem i wobec narodziny pierwszej najwyższej klasy platformówki na PlayStation.

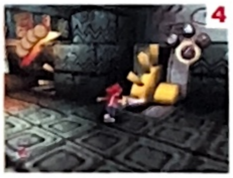
Alternatywne...

- *Ape Escape*
- *Oddworld: Abe's Oddysey*
- *Spyro The Dragon*
- *Jersey Devil*

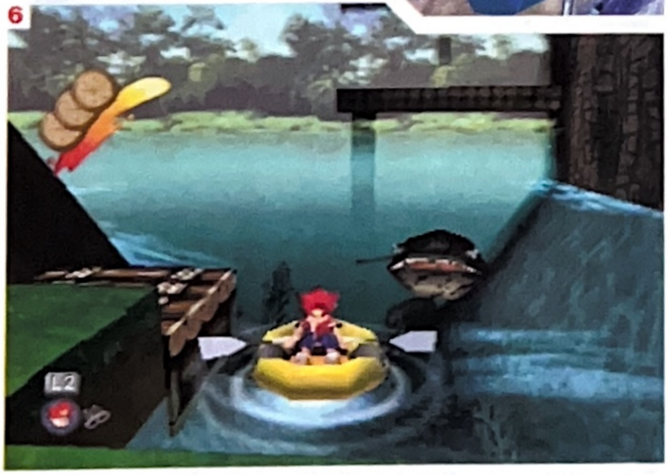
1

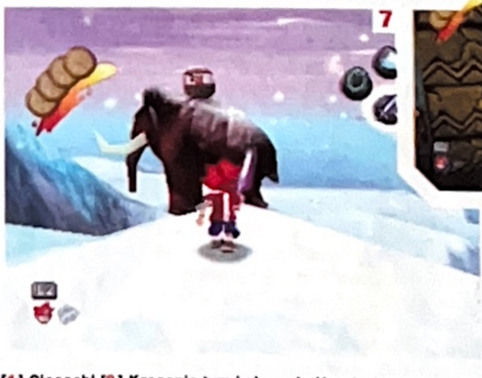
2

3

4


5

6


7


8

9

[1] Ciaaach! [2] Kręcenie tym kołem obniża platformę, która zawiezie Cię na górę. [3-4] Czy to małpy zbudowały te konstrukcje? [5] Uwaga na skórki od bananów. [6] Oj, chyba wziąłem za cienką żyłkę. [7] Hannibal był małpą! I Curie-Skłodowska też! [8-9] Wspaniałe scenerie.

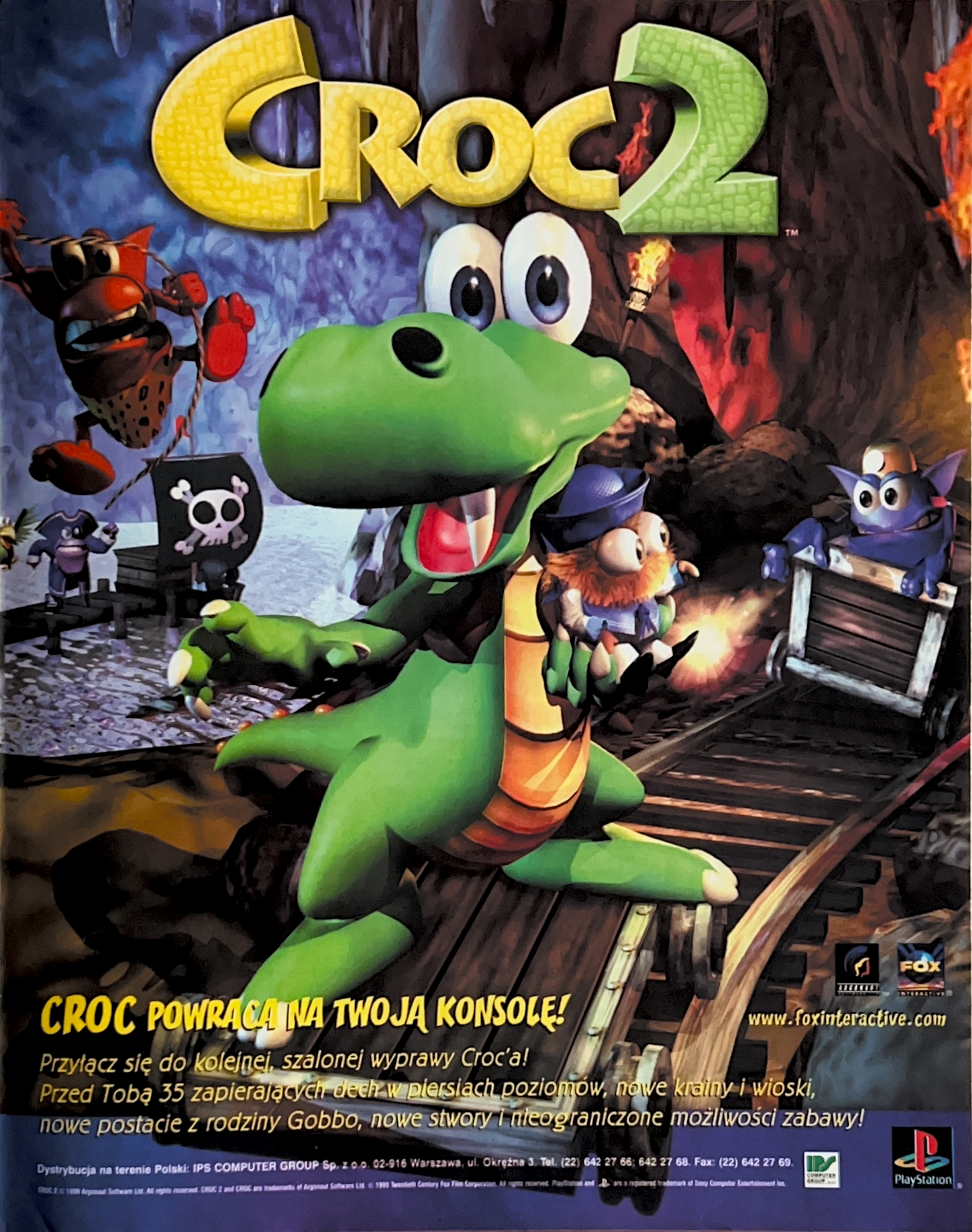
WERDYKT

Oficjalny Polski PlayStation Magazyn 8

■ GRAFIKA:	Kolorowa, piękna i cudownie animowana	9
■ GRYWALNOŚĆ:	Zróżnicowanie, oryginalność i masa zabawy	9
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Na początku łatwa, potem stopniowo trudniejsza	8

Najlepsza platformówka na PlayStation. Natychmiastowo uzależniająca nawet starszych graczy. A jednak da się jeszcze stworzyć coś oryginalnego.

9 na 10



CROC 2™
CROC POWRACA NA TWOJĄ KONSOLĘ!
www.foxinteractive.com
Przyłącz się do kolejnej, szalonej wyprawy Croc'a!
Przed Tobą 35 zapierających dech w piersiach poziomów, nowe krainy i wioski,
nowe postacie z rodziny Gobbo, nowe stwory i nieograniczone możliwości zabawy!
FOX INTERACTIVE
Dystrybucja na terenie Polski: IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (22) 642 27 66; 642 27 68. Fax: (22) 642 27 69.
IPS COMPUTER GROUP
PlayStation

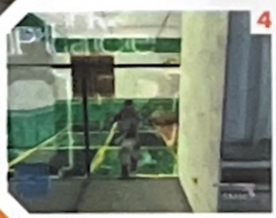
Syphon Filter

Podejrzewamy, że nad nazwą tej gry siedział sztab ludzi, a każdy z nich mówił innym językiem. Rzecz jasna grali przy tym w *Metal Gear Solid.*

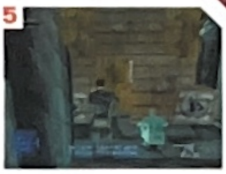
1

2

3

4


6

5


[1] Na tym poziomie trzeba wstrzykiwać antidotum zarażonym pacjentom. Najpierw trzeba ich znaleźć. [2] Płonące metro. [3] Walka ze śmigłowcem. [4] Autorzy wiedzą, co sprawia nam przyjemność — w grze jest mnóstwo szyb i witraży do potłuczenia. [5-6] Jeśli przeciwnik ma kamizelkę kuloodporną, celuj ręcznie w głowę.

Bardzo, bardzo, bardzo źli terroryści chcą za pomocą wirusa *Syphon Filter* zniszczyć fabryki jogurtów, zakłady szewskie i przy okazji cywilizację. Ty wcielasz się w bardzo, bardzo, bar dzo dobrego komandosa, którego zadaniem jest zapobiec wrednym planom głównego łobuza, Rhoemera. Ten drań ciągnie Cię przez 20 poziomów w Waszyngtonie, Nowym Jorku, Kazachstanie i na Ukrainie.

Zadaniem Gabe'a jest nie tylko unieszkodliwianie tabunów terrorystów: będziesz miał do wykonania takie zadania, jak odnalezienie i zlikwidowanie konkretnego drania, wstrzykiwanie antytoksyny zarażonym wirusem pacjentom, strzelanie w tył głowy nieuzbrojonym naukowcom (doprawdy czarujące), wysadzenie tego i owego oraz zabawa w snajpera (także z noktowizorem). Przeciwników będziesz eliminować w metrze, na ulicach miast, w bazach wojskowych i bunkrach. Czasami będziesz posuwał się bardzo ostrożnie, powoli likwidując przeciwników z bezpiecznej odległości, ale zdarzy Ci się także biec korytarzami pełnymi wrogów strzelając na oślep. Zastrzeżeń nie budzi tryb snajperski z zoomem: zrobiony jest z głową. Można wychylać się zza rogu próbując trafić wroga i zaraz potem chować się przed wrażymi pociskami nie wychodząc z trybu celowania (perspektywa pierwszej osoby).

Do masakry dostajesz między innymi: pistolet z tłumikiem, shotguny, maszynowy, karabinki snajperskie, granaty ("rozrywkowe" i gazowe) i last but not least — elektryczny porażacz dalekiego zasięgu, dzięki któremu Twoi wrogowie się zarumienią i zyskają apetyczną, chrupiącą skórkę.

Syphon Filter przypomina nie tylko *Metal Gear Solid,* ale i *Resident Evila* (ze względu na sposób poruszania się postaci i ujęcia kamer) oraz *Tomb Raidera* (poziomy na Ukrainie). Niestety, ruchom naszego bohatera (jak i jego oponentów) daleko do Lary; są zbyt sztywne.

Zostając przy temacie zarzutów: niektóre elementy potrzebne do ukończenia misji są niezbyt widoczne, co powoduje, że gracza, który wreszcie za n-tym razem przebił się przez cały poziom, trafia szlag, bo nie może znaleźć przycisku ściągającego windę. Ponadto, kiedy w ferworze walki skończy Ci się amunicja, Gabe nie zmieni automatycznie spluwy na inną. I rzecz najważniejsza: cały czas masz poczucie, że to tylko gra. Można się śmiać z przypominającej serial tv dla gospodyń domowych fabuły *MGS* (odnajdujący się ro-

■ WYDAWCA	SCEE	■ PRODUCENT	989 Studios
■ CENA	199,00	■ OD LAT	15
■ DYSTRYBUTOR	Sony Poland	■ GATUNEK	Taktyczna

DZIEŃ JAK CODZIEŃ...

Nasz bohater Gabe wprowadza nas w obszar przyjemności, na które nie możemy pozwolić sobie w świecie rzeczywistym.

Każdą broń można obsługiwać w dwóch trybach: automatycznym i ręcznym.

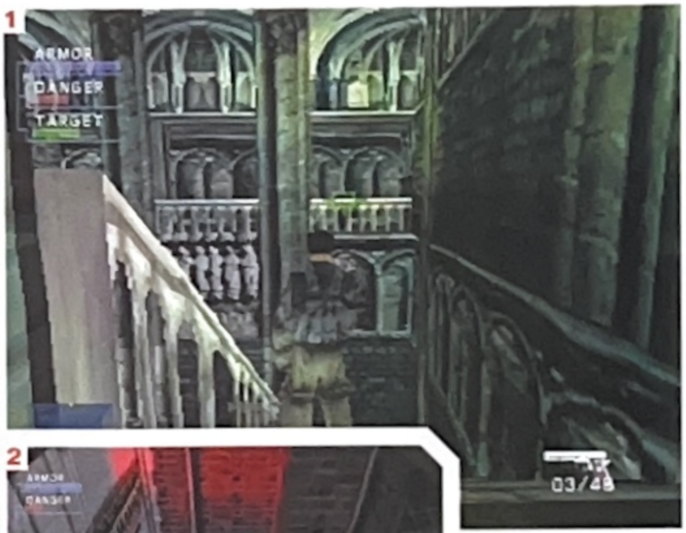
Tryb automatyczny: przycisk celowania wynajduje i utrzymuje najbliższy cel.

Snajperka z noktowizorem w trybie ręcznym: gość nie wie, co go dosięgnie.

Gabe nie potrafi skakać, ale może wspinać się na przeszkody.

Są też karabinki — tym można nawet zestrzelić śmigłowiec.

W trybie ręcznym (tu snajperka) można celować przeciwnikom w głowy.

1


2

3

[1] Misja na Ukrainie — najlepsze scenerie w grze. [2] Kiedy pojawia się pasek DANGER, ktoś w ciebie właśnie celuje. Jeśli pasek dojdzie do maksimum, pociski zaczną w Ciebie trafiać. [3] Próbka nędznych sekwencji FMV.

dzice, bracia bliźniacy itp.), można narzekać na „telefony" wiecznie przerywające grę, ale to nadawało Metalowi niepowtarzalny klimat i spajało akcję w jedną całość. A *Syphon Filter* jest tylko kolejną grą z wyraźnym podziałem na levele, do której doklejono fabułę w postaci wstawek FMV (notabene cienkich jak papier po śledziach).

Kolejne dwie cechy dla jednych będą wadami, dla innych wielkimi zaletami. Po pierwsze, na kartę pamięci można zapisać stan dopiero po ukończeniu całej misji. W jej trakcie są tylko checkpointy, bardzo nierówno rozstawione. Po drugie, poziom trudności wcale stopniowo nie wzrasta, tylko skacze jak EKG zawałowca: np. jeden z najtrudniejszych leveli w grze, w którym zauważenie Gabe'a przez kogokolwiek kończy grę (tak jak w misjach VR w *MGS*), jest szósty w kolejności, zaś walka z bossem Girdeuxem jest chyba najłatwiejszym poziomem w grze.

Jeśli chodzi o grafikę, też jest dość dziwnie: pierwsze levele są szare i ponure, a im dalej, tym jest lepiej (zaprojektowane z rozmachem poziomy na Ukrainie są tego zwieńczeniem), więc nie należy się zniechęcać. Inną sprawą jest mała możliwość interakcji z otoczeniem (ale w końcu to nie *Duke Nukem* :).

Jeśli chodzi o dźwięk to... jest genialny, efekty specjalne brzmią tak realistycznie, że gdy podłączymy konsolę do wieży hifi, niejeden raz wzdrygniemy się na odgłos strzału czy wybuchu. Muzyka zmienia się w zależności od sytuacji na ekranie.

Panowie z 989 Studios wreszcie stworzyli dobrą grę, która mimo pewnych niedociągnięć zapewnia wiele godzin znakomitej zabawy. Dodatkowo jest to jeden z tych tytułów, do których będziemy wracać. Sama radocha z biegania jest tu większa niż wypełnianie mniej lub bardziej trudnych misji.

Alternatywne...

- *Metal Gear Solid*
- *Tomb Raider 3*
- *Syphon Filter*
- *Tenchu*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Im dalej, tym lepiej	7
■ GRYWALNOŚĆ:	Zróżnicowana i przyjemna	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Większa niż w typowej strzelance	7

Świetny kąsek dla tych, którzy znają już *MGS* na pamięć. *Syphonowi* brakuje klimatu *Metala*, ma też kilka małych niedociągnięć, ale to nie niszczy grywalności.

7 na 10

[1-6] Naciesz swoje oczy. Grafika w *Crocu 2* jest bardzo urozmaicona i kolorowa. Robi równie duże wrażenie na dzieciakach, jak i na starych wymiataczach spod znaku joypada.

Croc 2

Dla większości ludzi buty ze skóry krokodyla są szczytem luksusu. Dla innych szczytem głupoty. Do zakochania jeden Croc?

Czy chcesz tego, czy nie, *Croc* ma wielu fanów na całym świecie. Nic więc dziwnego, że firma Fox zdecydowała się na wydanie kontynuacji jego przygód. Nadano im finezyjny tytuł *Croc 2*. Podobnie jak pierwszej części, grze daleko do doskonałości, ale nie oznacza to, że można ją spisać na straty.

Od czasów ostatniej przygody młody Croc nauczył się wielu przydatnych umiejętności: od wykorzystywania power-upów, do bujania się na linach i wspinania po winoroślach. To naprawdę wielozadaniowy krokodylek.

Nie dziwi nas też, że poziomy i obszary, które odwiedza nasz bohater, zostały znacznie rozbudowane. W grze *Croc 2* występują cztery plemiona Gobbosów. Lubią tylko pić piwo imbirowe i uprawiać swój narodowy sport, czyli bekanie. Niestety, wskrzeszony Baron Dante ma wobec nich inne plany. W odróżnieniu od linearnej akcji pierwszej części gry, w *Crocu 2* wprowadzono możliwość wyboru kolejnego etapu. Każde z czterech plemion zamieszkuje jedną wioskę. Znajdują się w nich liczne bramy. Przed każdą z nich stoi Gobbo gotowy obarczyć Croca jakimś zadaniem. Możesz wybierać je w dowolnej kolejności. Dzieje Gobbosów do historia samych nieszczęść (na porządku dziennym jest tu karmienie krowy długo oczekiwanymi kanapkami albo ratowanie Gobbosów ze skutych lodem jaskiń), tak więc nasz mały gad będzie miał pełne ręce roboty.

GOBBOSY LUBIĄ TYLKO PIĆ PIWO IMBIROWE I UPRAWIAĆ SWÓJ NARODOWY SPORT, CZYLI BEKANIE.

[1] Puszysty człowiek-kuleczka prowadzi sklepik z materiałami wybuchowymi. [2] Skacz po moście!

Na początku gry Croc otrzymuje kartę kredytową. Dzięki zbieranym kryształom, zyskuje punkty do załadowania karty. Można zamienić je na użyteczne power-upy. W sklepie znajdują się ich trzy rodzaje. Wykorzystane w odpowiednim momencie dają dostęp do zamkniętych wcześniej obszarów.

Możesz również zdobyć mechanicznego Gobbosa, który uaktywniony w odpowiednim momencie,

■ WYDAWCA:	Fox Interactive	■ PRODUCENT:	Argonaut
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	IPS	■ GATUNEK:	Platformówka 3D

[1-4] **Mimo deszczu czy śniegu wciąż musisz skakać i zbierać przedmioty. Na Croca czyha tu wiele niebezpieczeństw, więc musisz mieć oczy szeroko otwarte.**

NAGRODA ZA CZKAWKĘ

Podróżując przez cztery wioski, Croc napotyka wielu Gobbosów. Niektórzy z nich mają dla naszego gada specjalne zadania do wykonania. Jedne z nich polega na znalezieniu przedmiotów potrzebnych do zbudowania śniegowego bałwana. Inne sprowadza się do skakania i machania ogonem, za co można otrzymać nagrodę. Na poziomie Inca rozgrywane są zawody w bekaniu. Dodatki te nie mają dużego wpływu na przebieg gry, jednak sprawiają, że przy *Crocu 2* czas minie Ci przyjemniej. Przecież zawsze diabeł tkwi w szczegółach...

[1-2] Skacz i machaj ogonem, a dostaniesz nagrodę. [3-4] Puszczaj wiatry w całkowicie pozbawionej smaku konkurencji.

daje dostęp do pod-gierki. Z Twoją pomocą Croc steruje nim na odległość. Pamiętaj tylko, że jego energia zużywa się w zastraszającym tempie. Cała rzecz sprowadza się do zebrania określonej liczby kryształów i zmieszczenia się w limicie czasu. Można ukończyć *Croca 2* nie zbierając wszystkich kryształów, jednak firma Argonaut zawarła w grze ukrytą wioskę. Aby uzyskać do niej dostęp, musisz odnaleźć wszystkie klejnoty na wszystkich poziomach. To niezwykle trudne zadanie, które wymaga nie lada cierpliwości. I zajmuje bardzo dużo czasu. Są tu również inne podgierki, np. regaty w wiosce żeglarzy czy wyścigi samochodowe.

Croc 2 wypełniony jest piszczącymi głosikami, dialogami utrzymanymi w stylistyce gaworzącego brzdąca i niezwykle kolorowymi poziomami. Jednak pozory mylą. *Croc 2* wygląda może na gierkę dla dzieciaków, jest jednak trudna niczym zadanie z trygonometrii. Przejście z radosnego podskakiwania do mrożącej krew w żyłach ekwilibrystyki występuje odrobinę za szybko. Na tym etapie większość graczy — w tym weterani

CROC 2 WYGLĄDA MOŻE NA GIERKĘ DLA DZIECIAKÓW, JEST JEDNAK TRUDNY NICZYM ZADANIE Z TRYGONOMETRII.

platformówek — będzie się jeszcze oswajać z mechaniką ruchów Croca. Ma on irytującą skłonność do spadania z platformy dokładnie w momencie, gdy spodziewasz się, że wykona jakiś niezwykle długi skok.

Jednym z ciekawszych pomysłów *Croca 2* jest tryb Share Play. Umożliwia podział sterowania grą między dwie osoby (każda ma swój joypad). W opcjach można określić, które czynności ma wykonywać każdy z graczy. Share Play idealnie nadaje się do wspólnej gry z dzieckiem (i nie ma już krzyków: „Mamooo! Tata nie chce dać mi pograć!").

W porównaniu z pierwszą częścią osiągnięto pewien postęp. Jeśli podobała Ci się jedynka, drugi *Croc* wystarczająco się od niej różni. Pamiętaj jednak, że jest to niezwykle trudna gra. Nasza ocena dokonana została z punktu widzenia osoby, która „nie takie rzeczy ze swagrem robiła", ale inni gracze powinni starannie przetestować ten tytuł przed zakupem. W innym przypadku mogą z przerażeniem odkryć, że kreskówkowy krokodyl ma bardzo ostre zęby.

Alternatywne...

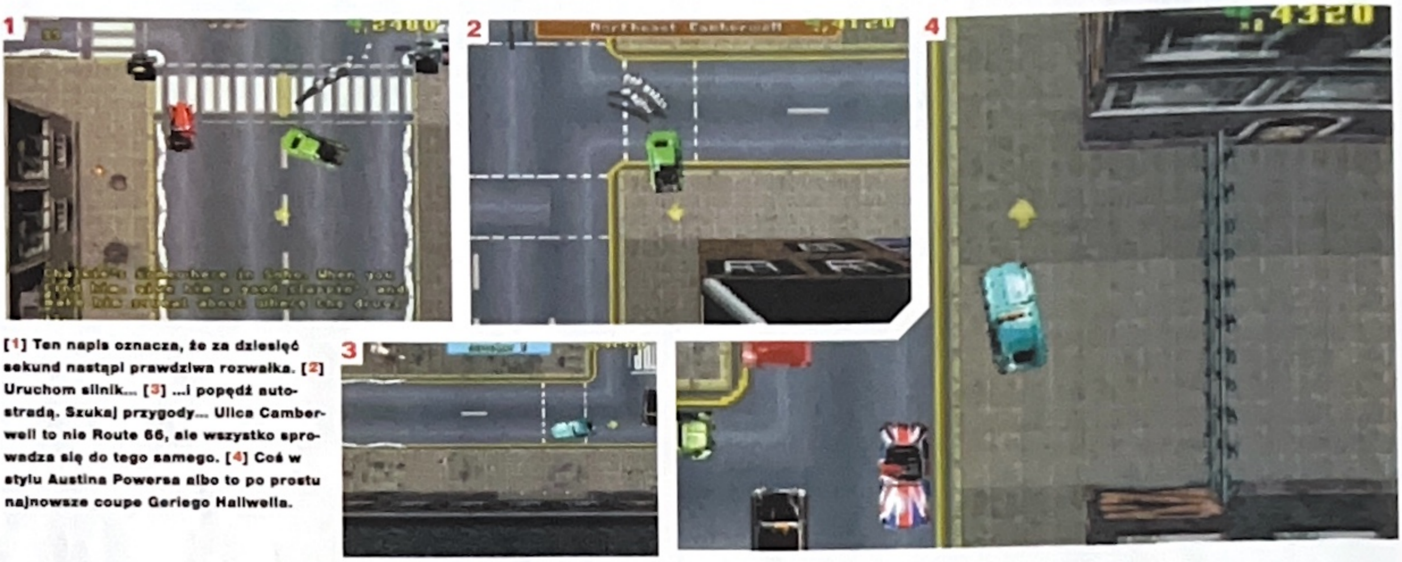
Crash Bandicoot 3
Spyro The Dragon
Croc 2
Croc

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Mały zasięg wzroku, ale piękne kolory	8
■ GRYWALNOŚĆ:	Frustrująca, ale wynagradza cierpienia	7
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Duże wyzwanie, sporo poziomów	8

Lepszy, ładniejszy — i wystarczająco frustrujący, by przyspieszyć proces starzenia. Jeśli do gry usiądzie sześciolatek, to ma duże szanse nie dożyć czterdziestki...

8 na 10



[1] Ten napis oznacza, że za dziesięć sekund nastąpi prawdziwa rozwałka. [2] Uruchom silnik... [3] ...i popędź autostradą. Szukaj przygody... Ulica Camberwell to nie Route 66, ale wszystko sprowadza się do tego samego. [4] Coś w stylu Austina Powersa albo to po prostu najnowsze coupe Geriego Haliwella.

GTA: London 1969

Londyn, lata 60. Mikro spódniczki, Morisy Mini, Michael Caine i rosnący w siłę świat przestępczy. Jak miło...

Londyn, rok 1969. Potężna grupa przestępcza kierowana przez niebezpiecznych bliźniaków-psychopatów rządzi podziemnym miastem. Tak, nie przesłyszałeś się, Londyn znajduje się pod panowaniem braci Crisp...

Mamy przed sobą kontynuację *Grand Theft Auto*, jednej z najlepiej sprzedających się gier na PlayStation. Był to typowy przykład brzydkiego kaczątka w świecie komputerowej rozrywki. Malutkie dwuwymiarowe samochodziki pędziły po niezbyt pięknie wykonanych ulicach, zaś po chodnikach spacerowali przechodnie wykonani w amigowym stylu. Tak czy inaczej gra była niezwykle wciągająca. Jej urok polegał na grywalności typu: jedź, gdzie chcesz – rób, co chcesz. Umożliwiała ona graczom wykonywanie wielu zadań w całkowicie dowolny sposób.

GTA stała się na tyle popularna, że wydanie kontynuacji było jedynie kwestią czasu. *GTA: London 1969* jest tak zwanym mission packiem – to dodatkowy dysk, który można uruchomić jedynie posiadając pierwszą część. Co dziwne, nie chodziło w tym przypadku o to, że London potrzebuje część kodu z oryginalnego dysku. Po załadowaniu nowego tytułu należy na krótką chwilkę włożyć do konsoli oryginalną *GTA*, aby program mógł sprawdzić, czy ją masz. To dość dziwna strategia. Chodziło o to, żeby ludzie musieli kupić *GTA* tylko po to, by zagrać w w London – grę, która jest o ponad połowę mniejsza od oryginału. Z drugiej jednak strony można stwierdzić, że lojalni fani *GTA* otrzymują nowe miasto za nieco ponad stówkę (*GTA London 1969* kosztuje tyle, co gry z Platynowej Serii).

Tak więc jeździmy po Londynie roku 1969. W *GTA* pędziliśmy po amerykańskich miastach. Oznacza to, że Chevrolety zastąpiono Fordami Capri, Greyhoundy czerwonymi piętrusami, a Harleye skuterami Vespa. Jednak producenci gry nie wykupili stosownych licencji i dlatego

O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI?

Wcielasz się w rolę dziwacznie nazywających się postaci. Jedną z nich jest Maurice Caine. Powoli wkraczasz do przestępczego światka Londynu. Nie chcemy zdradzać zbyt wielu szczegółów, powiemy Ci jednak, że w pewnym momencie rozgrywki pojawia się czołg.

■ WYDAWCA:	Take2 Interactive	■ PRODUCENT	Rockstar
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	18
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Kryminalna

[1] Porwij autobus i przejedź się nim wokół Hyde Parku. [2] Albo jeśli wolisz, przez samo centrum słonecznego Westminsteru. [3] Ta szalona maszynka potrafi nawet hamować na ręcznym bez wywrotki. [4] Lotus 7 zwany tu Locustem. To tylko jeden z wielu chybionych kalamburów. [5] Spotkaj się z Keefem. Wiesz, gdzie go znaleźć. Tylko uważaj, z nim nie ma żartów.

musieli zmienić nazwy wszystkich samochodów – np. zamiast Capri mamy tu Crapi. Komiczne. Na mapie znajdują się słynne ulice i budynki, a miasto przypomina prawdziwy Londyn, tak samo jak Liberty City z *GTA* przypominało Nowy Jork.

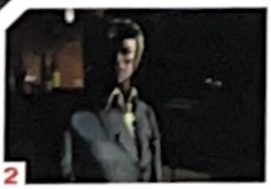
Mamy dobrą wiadomość dotyczącą grafiki: uległa ona pewnej poprawie. Pojazdy nie są już tylko kolorowymi prostokątami, zaś beznadziejnie niska prędkość wyświetlania animacji nieco wzrosła. Pomimo tych zmian, *GTA London* wciąż wygląda na starą gierkę. Nie zapominajmy jednak, że mamy do czynienia z mission packiem.

Rozgrywka nie uległa zmianie. Kręcisz się po zadziwiająco pustych ulicach (jak oni rozwiązali problemy komunikacyjne?) centrum Londynu różnymi pojazdami. Wymuszasz okupy, zastraszasz, a w doprowadzony do ostateczności zabijasz. Jeśli podobała Ci się chora akcja pierwszej części gry, również i druga przypadnie Ci do gustu. Oczywiście, jeśli nudziło Cię *Grand Theft Auto*, nie spodziewaj się czegoś innego po Londynie.

London 1969 różni się nieco od *GTA*, jest po prostu bardziej infantylny. Wygląda na to, że wszystkie mózgi firmy Take2 zebrały się w jednym miejscu i spisano wszystkie powiązania ze światem przestępczym lat 60. Jedne pomysły wypaliły, inne nie za bardzo. Dialogi nawiązujące do The Professionals i The Sweeney idealnie pasują do atmosfery lat 70. Mamy tu również elementy żywcem przeniesione z Quadrophenii, wszystkie te Vesy i modsów. Jest także Robin Reliant i jego dowcipy z serialu z lat 80. Only Fools and Horses. Na szczęście ścieżka dźwiękowa jest równie doskonała, co w przypadku pierwszej części gry.

Tytuł ten ma zaskakująco korzystny stosunek możliwości do ceny. Biorąc pod uwagę, że jesteś już szczęśliwym posiadaczem *Grand Theft Auto*, możesz za nieco ponad 100 złotych kupić sobie dwadzieścia kilka godzin strzelania, pościgów samochodowych i niesamowitej grywalności. Szkoda tylko, że na prawdziwą innowację musimy poczekać do końca tego roku, kiedy to ma się pojawić *GTA2*.

WYGLĄDA NA TO, ŻE WSZYSTKIE MÓZGI FIRMY TAKE2 ZEBRAŁY SIĘ W JEDNYM MIEJSCU I SPISANO WSZYSTKIE POWIĄZANIA ZE ŚWIATEM PRZESTĘPCZYM LAT 60.



[1] Bliźniacy Crisp. [2] Nikt nam nie mówił, że gościnnie ma tu występować *David Bowie*.

Alternatywne...

Driver
Grand Theft Auto
GTA: London 1969

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Lepsza, ale wciąż kanciasta i w dwóch wymiarach	4
■ GRYWALNOŚĆ:	Niby to samo, ale nadal wciąga i bawi	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Warta słówki	7

Nie oferuje niczego nowego i jest mniejsza od oryginału. Jeśli jednak jesteś fanem *GTA* i lubisz humor z lat 70., biegnij czym prędzej do sklepu.

7 na 10

[1] Znajome bryczki plus realistyczne trasy. [2] Najważniejsze usprawnienie dotyczy pościgów z policjantami. [3] Radiowóz marki Lamborghini! [4] Musisz nauczyć się wyprzedzać.

Need For Speed Road Challenge

Pędzisz po wiejskich drogach najlepszymi brykami na świecie i starasz się uciec miejscowemu posterunkowemu. Oto najnowsza gra z serii *Need for Speed*...

Jeśli *Gran Turismo* i *Ridge Racer Type 4* są dorosłymi wyścigami, to gra *Need For Speed Road Challenge* nie wyrosła jeszcze z pieluch. *GT* i najnowszy tytuł firmy Namco znają dokładnie swoją wartość, zaś ostatni NFS łasi się w stronę gracza, tak by ten zechciał przetestować jego możliwości. Brakuje mu może grafiki konkurentów, ale jednocześnie wspiera on tryumfalny powrót zręcznościówek. Łatwo jest się w niego wciągnąć, twórcom gry zależało bardziej na pierwszym wrażeniu niż na długowieczności. Gra sprawia po prostu nie lada frajdę. Firma EA nie zdobędzie raczej żadnych nagród, ale każdy, kto kiedykolwiek zagra w *NFS Road Challenge*, nieźle się ubawi. A chyba w końcu o to chodzi w przypadku gier wideo?

Jednak, co przyzna każdy, kto kiedykolwiek widział szkolne przedstawienie teatralne albo mecz piłkarski w wykonaniu 10-latków, sam entuzjazm nie wystarcza. Na szczęście twórcy gry mają jeszcze asa w rękawie. Nie jest przy tym on żadną niespodzianką. Gracze pędzą po jednej z 12 tras zbudowanych na podstawie prawdziwych dróg najszybszymi samochodami świata w tym Ferrari 550 i V12. Mamy tu typowe tryby jeden-na-jeden i turniejowy. Na pierwszy rzut oka nowa gra firmy EA niewiele różni się od niezliczonych wyścigów na PlayStation. Ale jest jeszcze tryb pościgu. Powiedzmy sobie to szczerze, gdybyśmy mieli masę pieniędzy i byłoby nas stać na dowolną brykę, na pewno zachowalibyśmy się jak Jay Kay z zespołu Jamiroquai i pędzili po wiejskich drogach na łeb na szyję. Być może nawet zbieralibyśmy w specjalnym zeszycie wycinki, jakie pojawiałyby się na nasz temat w bru-

[1] Sceneria jest jak zwykle mocno zakręcona. [2] Samochody uczestniczą w spektakularnych kraksach. [3] Czy jest coś fajniejszego od czerwonego Ferrari?

WYDAWCA:	Electronic Arts	PRODUCENT:	Electronic Arts
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	IPS	GATUNEK:	Wyścig

1

2

3

[1] W powtórkach możesz obejrzeć pościgi z wielu ujęć kamery. [2-3] Kiedy znudzi Ci się uciekanie przed policją, sam możesz wcielić się w rolę stróża prawa. Wyśmienicie.

kowcach. *NFS Road Challenge* oferuje podobne atrakcje bez konieczności martwienia się o koszty procesów sądowych. Ścigasz się po całym świecie z komputerowymi, bądź ludzkimi przeciwnikami. Musisz przy okazji unikać policyjnych blokad. Efekt jest wzmocniony przez skomplikowane trasy, robiący duże wrażenie dźwięk i inteligentnych (co???) policjantów.

Gdy gracze wpadają na siebie na zakrętach i pod wiaduktami, policjanci szybko dowiadują się o łamaniu przepisów ruchu drogowego. Rozstawiają więc blokady i rozpoczynają pościg. Poszczególne radiowozy potrafią ze sobą współpracować, zdarzają im się jednak efektowne stłuczki w stylu filmu *Cannonball Run*. Wszystkiego tego brakowało w innych grach pościgowych.

Efekt końcowy został wzmocniony poprzez wybór niezwykłych teł. Po zatłoczonych miastach i oświetlonych neonami drogach, jakie dominują obecnie w większości racerów, scenerie *NFS Road Challenge* to powiew świeżego powietrza. Otoczenie tras namalowano w pastelowych kolorach. Typowa betonowa dżungla została zastąpiona przez jesienne lasy, senne wioski i jak najnormalniej wyglądające drogi. Mamy tu kilkanaście głównych dróg, które sprawiają wrażenie jakby przeniesiono je wprost z rzeczywistości.

Do *NFS Race Challenge* mamy tylko jedno zastrzeżenie. Wygląda na to, że najnowsze gry konkurencyjnych firm są nieco lepsze. Po prostu *Ridge Racer Type 4* oferuje więcej szczegółów. Podstawowe założenie wyścigu – zdobywanie pieniędzy i kupowanie za nie nowych samochodów – lepiej sprawdza się w przypadku tytułu firmy Namco. To samo można powiedzieć o sterowaniu. Niestety, samochody nie reagują tu zbyt żywiołowo.

Need For Speed Road Challenge nawiązuje do staroszkolnych wyścigów zręcznościowych. Jazda nim sprawia wielką frajdę. Tytuł ten nie mieści się jednak na najwyższej półce, jest tam po prostu ciasno. Posiadacze PlayStation przyzwyczaili się do niezwykle wysokiego poziomu wyścigów i stali się bardzo wymagający. Tak czy inaczej, mamy przed sobą przyjemną, choć nie wybitną gierkę.

Alternatywne...

- *Ridge Racer Type 4*
- *Driver*
- *Destruction Derby 2*
- *Grand Theft Auto*
- *NFS Road Challenge*

1

2

3

[1-2] Zawarto umowy z wieloma producentami samochodów (oto BMW), ale niestety bryki nie mogą zostać „pogięte". [3] Wilkołaki, przybywajcie.

WERDYKT

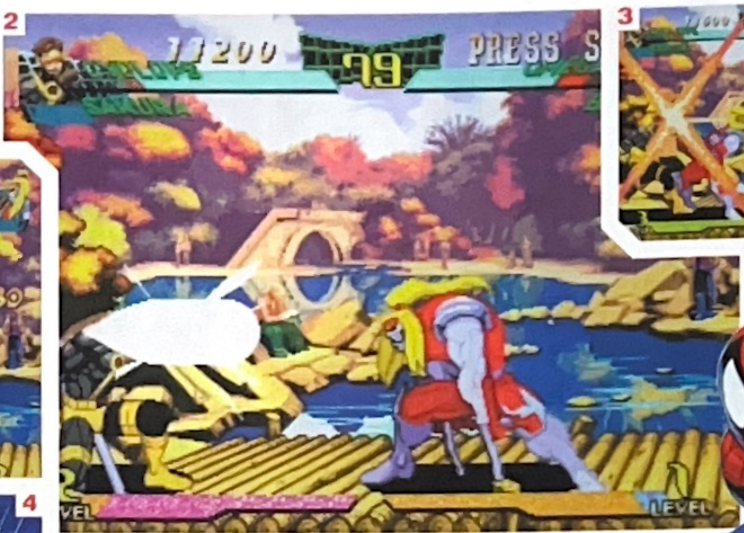
GRAFIKA:	Unikatowe poziomy dorównujące rzeczywistości	8
GRYWALNOŚĆ:	Niezła, ale samochody sprawiają czasem wrażenie ołowianych	7
ŻYWOTNOŚĆ:	Wydłużona dzięki trybom turnieju i pościgu	7

***NFS Road Challenge* to niezły wyścig – brakuje mu jednak trochę mocy, by dogonić niesamowitego *Ridge'a 4*.**

8 na 10

[1] Chociaż Cyclops jest krótkowidzem, potrafi wykonywać ponadprzeciętne specjale. [2-3] Jeszcze dwa ataki na nasze oczy. [4] Wybierz zawodników z któregoś zespołu i walcz. [5-6] Gdy wykonasz specjalny cios cienia, cały świat zamienia się w jedną, wielką tęczę. [7] Twój partner pojawia się na ekranie tylko po wyprowadzeniu specjala.

1

2


3

4

5

6

7

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Ryu zakwestionował pochodzenie Wolverine, Cyclops spojrzał łapczywie na piwo Chun-Li i rozpoczęła się bijatyka. Oskarżamy firmę Capcom, to wszystko przez nią...

Jeśli *Street Fightera* porównalibyśmy z grą w szachy z użyciem pięści, to co można by powiedzieć o *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter*? Warcaby z ciosami smoka? Pchełki z ognistymi kulami? Jak widzisz, firma Capcom skorzystała z tej samej starej magicznej formuły, użytej do stworzenia *Street Fightera Ex Plus Alpha* i *Street Fightera Alpha 3*. Ograniczyła liczbę ciosów wybierając jedynie te najbardziej efektowne oraz wprowadziła więcej postaci z trudem mieszczących się w koszulki rozmiaru XXXXL. Nie ma tu miejsca na żadne subtelności czy zawiłe strategie. Od razu ląduje się na macie. Rozdmuchane do niespotykanych wcześniej rozmiarów postaci wypełniają cały ekran swoimi potężnymi ciosami.

Prawdę mówiąc to widzieliśmy już wcześniej podobną grę. Chodzi nam o *X-Men Vs Street Fighter Ex*. W obydwu tytułach pojawiają się mutanci Cyclops i Wolverine. Mają podobne ciosy. Tym razem towarzyszą im inne gwiazdy Marvela: Spiderman, Blackheart, Omega Red, Hulk, Captain America i Shuma-Gorath. W przeciwległym narożniku ringu czekają na nich gwiazdy *Street Fightera*: Ryu, Ken, Dan, Bison, Chun-Li, Sakura, Zangief, Dhalism i (last but not least) Akuma.

Podobnie jak w *X-Men Vs Street Fighter*, wybierasz główną postać i jej partnera, który pojawia się na arenie jedynie jako część ciosu specjalnego. Podobnie robi Twój przeciwnik. Czy będzie to pojedynek Spidermana i Chunners versus Ol'One Eye i Pink Dan? Czy też może Zangief i Shuma-Gorath versus Wolf Cub Jack i Cap'n Yankee? W większości przypadków nie ma to większego znaczenia, gdyż kilka ruchów na oślep padem powinno umożliwić Ci wykonanie niezbędnych ciosów. Nie jest ważne czy walczysz w kimonie, czy też jesteś mutantem.

Największa wada gry *Marvel Super Heroes*

Two Players | Memory card Compatible

■ WYDAWCA:	Virgin	■ PRODUCENT:	Capcom
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Bijatyka 2D

1

2

3

[1-3] Większość ciosów Spidermana nie dziwi ze względu na jego pajęcze umiejętności, ale ten jest naprawdę specjalny. [4] Stara, dobra ognista kula, nieodłączny element każdego Street Fightera. [5] Chunners wciąż jest jedną z najlepszych postaci. [6] Kopanina w powietrzu? Nie ma sprawy. Mr USA poczuł na sobie gniew Dana.

4

6

Vs Street Fighter polega na jej przesadnie komiksowym charakterze. Potężne ciosy specjalne może i prezentują się znakomicie na ekranie, ale dzięki nim nie powstaje z pewnością wyważona gra wideo. „Optic Blast!" wrzeszczy Cyclops i zaczyna smażyć przeciwnika karmazynowym promieniowaniem. Wygrywa starcie zanim zdążyło się ono zacząć na dobre. Wyposażony w macki Shuma-Gorath musi tylko obracać się wokół własnej osi (zakręć D-Padem), a cały ekran wypełni się jego nieprawdopodobnymi combosami. Porównanie z różnorodnością akcji serii *Street Fighter* nie wypada korzystnie dla nowego dzieła firmy Capcom. Najlepsza taktyka polega tu na powtarzaniu kombinacji jednego czy dwóch ataków za każdym razem, gdy przeciwnik znajdzie się blisko Ciebie.

Na co więc liczyła firma Capcom wypuszczając ten tytuł? Cóż, być może chodziło jej o niezwykle wykonane postacie. Powiedzmy sobie szczerze, nie wyszło to najgorzej, zaś niektóre klatki animacji zostały żywcem wzięte z komiksów Marvela. Z wierzchu wszystko wygląda przyzwoicie (w typowym staroszkolnym stylu), jednak grze tej brakuje głębi. Nie ma tu opartej na taktyce grywalności, jaką znamy ze *Street Fightera*, ani nic co mogło by ją zastąpić. Brakuje różnorodnych trybów rozgrywki, jakie znamy choćby z *Tekkena 3*. Nie ma kontrataków w stylu *Kensei*. Próżno by było tu również szukać transformacji a'la *Bloody Roar 2* (co byś powiedział na specjala zamieniającego Spidermana w Venoma?). Zapomnij o tym. Najbardziej brakuje nam jednak scenariusza, który łączyłby poszczególne walki w jedną całość – a tak to po prostu jedna grupa mutantów walczy z drugą, tylko dlatego, że mają na to ochotę...

Zagorzali fani zarówno Marvela jak i *SF* być może kupią tę gierkę ze względu na przywiązanie. Jednak w żadnej dziedzinie nie jest ona lepsza od swoich konkurentów. *Street Fighter Alpha 3* świadczy o tym, że w starej licencji SF tli się jeszcze życie, jednak po obejrzeniu tej gry można zacząć w to wątpić.

Alternatywne...

- *Tekken 3*
- *Street Fighter EX*
- *Street Fighter Alpha 3*
- *X-Men vs SF*
- *Marvel SH vs SF*

ZEMSTA STREET FIGHTERA

Nie możemy oczywiście tolerować stosowania przemocy wobec mutantów, gdyż są to wartościowe jednostki dzisiejszego społeczeństwa. Ale gdybyś był Kenem albo Ryu, czy nie miałbyś ochoty zdzielić jednego ze swoich kolegów z gry? Nie ma tu oczywiście wszystkich ciosów z *SF Alpha 3*, ale w tak brutalnym tytule jak *Marvel SH Vs SF* wystarczą ciosy smoka i ogniste kule.

1

2

3

[1] Elektryczna uprząż Blackhearta służy złu. [2] Rzuć ogień na Kena i patrz, co się z nim dzieje. [3] Następna walka: Bison vs Tyson.

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Płaska, choć kolorowa	6	
■ GRYWALNOŚĆ:	Słaba technicznie, bardzo wtórna	5	
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Nawet dwóch graczy będzie się nudzić	5	

Grywalność, różnorodność, strategia – wszystko zostało poświęcone na ołtarzu superbohaterów. *Marvel SH Vs SF* jest prawdziwym kolosem na glinianych nogach.

5 na 10

Eight Players | Memory card Compatible

■ WYDAWCA: Infogrames ■ PRODUCENT: Pixel Storm
■ PREMIERA: Już jest ■ OD LAT: 3
■ DYSTRYBUTOR: Sony Poland ■ GATUNEK: Piłka nożna

1

2

[1] Zamiast tradycyjnego rozpoczynania meczy w grze *Puma Street Soccer* występuje zrzucanie piłki z wysokości. Zupełnie jak podczas zabawy „piłkarzykami”. [2] Podaj piłkę do jednego z trzech kumpli albo od razu strzelaj na bramkę przeciwnika.

Puma Street Soccer

Miejmy nadzieję, że kolesie z firmy Puma mają poczucie humoru. Dlaczego? Gdyż w *PSS* sporo jest do śmiechu.

Pomysł był pierwszorzędny. Wziąć najpopularniejszy sport na świecie, ograniczyć liczbę zawodników, ustawić bramki na ulicy, okrasić szybką akcją, wprowadzić wiele spektakularnych zagrań w obronie i w ataku. A potem tylko usiąść i liczyć zyski ze sprzedaży. Ale dlaczego się nie udało?

Główne składniki świetnej gry wideo to ładna grafika, płynna animacja, tworzący odpowiednią atmosferę soundtrack, uzależniająca rozgrywka i zaawansowane procedury odpowiedzialne za sztuczną inteligencję. Gdyby ktoś z ludzi odpowiedzialnych za powstanie *Puma Street Soccer* zastanowił się nad powyższą listą, mogłaby powstać zupełnie inna gierka. Ale tak się nie stało i w rezultacie dostaliśmy do rąk prawdziwy koszmarek.

Zacznijmy od grafiki. „Wygląda, jakby powstała pięć lat temu”, wymamrotał na jej widok jeden z naszych redaktorów. Słuszna uwaga. Kto w dzisiejszych czasach ma ochotę na podróż w czasie do epoki 16 bitów?

Chwilę później ktoś inny spytał: „Co ten koleś chciał powiedzieć?”. Głos Johna Motsona zastąpiono bowiem komentarzem jakiegoś Jankesa, który jest równie mało inteligentny, co irytujący.

„Ale jak się w to gra?” spytał nasz ekspert od spraw piłkarskich. No cóż, w niektórych przypadkach możemy wybaczyć grze kiepską jakość grafiki i dźwięku, jeśli tylko oferuje ona intuicyjną i dziką grywalność. I znów tym razem piłka przelatuje wysoko nad poprzeczką. Zawodnicy wloką się jak muchy w smole, zaś czasem zdarza się im biegać w niewłaściwą stronę – co naprawdę potrafi doprowadzić do szału. Podania są niedokładne, wślizgi irytujące – krótko mówiąc zapomniano tu o całym rzemiośle piłkarskim. Liczyło się tylko, by plansze reklamowe były dobrze widoczne. Wstyd.

Szkoda, że gra nie nazywa się *Puma International Street Soccer*, gdyż wtedy jej inicjały, wiele by o niej mówiły.

1

2

[1] Cała publika niecierpliwie czeka na rozpoczęcie meczu. [2] Gooool. Tak naprawdę to nie ma się czym podniecać.

Alternatywne...

- *UEFA Champions League*
- *FIFA '99*
- *ISS Pro '98*
- *Actua Soccer 2*
- *Michael Owen's WLS*
- *Puma Street Soccer*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Powrót do czasów 16-bitowych. Okropne	2
■ GRYWALNOŚĆ:	Sztuczna nie-inteligencja	3
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Wyłącz to. Natychmiast	3

Szukasz szybkiej gierki piłkarskiej wypełnionej po brzegi akcją? Uwierz nam, lepszą zabawę znajdziesz grając w knajpie w „piłkarzyki”. I to samemu.

3 na 10

■ WYDAWCA:	Electronic Arts	■ PRODUCENT:	Pitbull Syndicate
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	IPS	■ GATUNEK:	Snowboarding

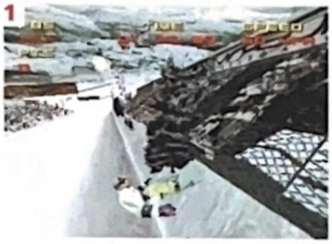
One Player · Memory card Compatible

Big Air

Big Hair? Super sprawa, na PlayStation brakowało symulacji męskiego fryzjera... Sorry, pomyłka, to tylko kolejna gra snowboardowa. Niestety...

Czy po niezbyt udanych tytułach *Phat Air* i *Chill* naprawdę potrzebujemy jeszcze jednej gry snowboardowej? Odpowiedź brzmi „nie", jednak firma Pitbull Syndicate uparła się i w rezultacie otrzymaliśmy przeciętną aż do bólu gierkę.

Big Air składa się z podobnych elementów, co inne gry snowboardowe. Znalazło się tu miejsce na turniej skoków, slalom równoległy i całą chmarę kolesi w opadających plastikowych gatkach w stylu *Cool Boarders 3*. Wszystko to z jakichś niezrozumiałych powodów nie jest w stanie wykrzesać w nas choćby odrobiny entuzjazmu. Prawdopodobnie chodzi o sterowanie deskami. Nie podoba nam się to, że gdy zahamujesz ostro na jednej z ciasnych tras i przewrócisz się, ze zdumieniem dostrzeżesz, iż Twoim przeciwnikom udało się przejechać obok Ciebie. Grafika jest kanciasta i pikselowata, płatki śniegu przypominają piłki futbolowe, zaś Twój zawodnik wygląda niczym Action Man niezależnie od tego, jakie ciuchy kupisz mu na giełdzie narciarskiej.



[1-2] Ale numer. Czasami zastanawiam się, jak udało mi się zjechać.

Do ogólnego niskiego poziomu dopasowano również soundtrack. Utrzymany jest on w stylu ska-punk. Choć nazwy wykonawców (Leatherface, Snuff) budzą grozę, to ich mdłe kawałki sprawią, że chętnie zaczniesz słuchać prawdziwej klasyki rock'n'rolla. A może po prostu nie ma tu zbyt wiele do roboty? Sześć tras, pięć zawodów, turnieje jazdy dowolnej i slalomu to chyba trochę za mało. Powyższa lista brzmi może i imponująco, ale w rzeczywistości okazuje się, że poszczególne zawody trwają zbyt krótko, byś mógł poczuć satysfakcję z dobrego czasu, bądź wysoko ocenionego skoku.

Jeśli jesteśmy już przy skokach, trzeba zauważyć, że system ich oceniania przypomina nieco grę w ruletkę. Nie raz zdarzy się, że będziesz wywijał po half-pipie swoje trzystasześćdziesiątki, a po skończonych ewolucjach okaże się, że otrzymałeś łączną notę zero punktów. Nie jest to jakaś złośliwość, chodzi po prostu o to, że Twoje wysiłki nie są odpowiednio oceniane.

Gdyby gry snowboardowe były teleturniejami telewizyjnymi, *Cool Boarders* moglibyśmy nazwać... (no, przecież nie ma dobrych teleturniejów), a *Big Air* jakąś tam Familiadą. Gra jest dokuczliwa, męcząca i nijaka. Radzimy wydać raczej pieniądze na lody.

[1] Pojedynek Pana Nudziarza i Pana Smętka. [2] Skok i zaraz po nim następny. Nie przestawaj, gdyż skończy się to dla Ciebie tragicznie. [3] Długi lot w powietrzu. [4] Kiedyś nazywano to acid drops. [5] Tryb treningowy.

Alternatywne...

- *Cool Boarders 3*
- *Cool Boarders 2*
- *Chill*
- *Phat Air*
- *Big Air*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Bardzo kanciasta	4
■ GRYWALNOŚĆ:	Obniżona przez kiepskie sterowanie	4
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Czy jesteś bardzo znudzony?	3

Gra, która będzie kurzyć się na Twojej półce aż do końca tego tysiąclecia. Sięgniesz po nią dopiero, gdy będziesz znudzony. Bardzo znudzony...

4 na 10

Two Players | Memory card Compatible

■ WYDAWCA:	Psygnosis	■ PRODUCENT:	Intelligent
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Golf

[1] Uderzenia są utrudnione przez niezbyt przejrzysty wskaźnik siły. [2] Golfiści są na bakier z modą. [3] Pierwszy zawodnik, który przebije piłkę ponad Alpami, zwycięży. [4] Prosto do jeziora.

Pro 18 World Tour Golf

Spodnie w kant, piękna okolica, śpiew ptaków... Pełen relaks. Czy *Pro 18* dorówna najlepszym do tej pory strzałom do dołka?

Podobnie jak w innych symulacjach sportowych, w przypadku golfa chodzi o to, żeby zrobić to samo co inni, ale lepiej. Nie można być za bardzo kreatywnym, gdyż tytuły w stylu *Golf W Kosmosie* czy *Golf Na Lodzie* mają raczej małe szanse na rynku. *Pro 18* różni się od *Everybody's Golf* systemem sterowania, zachowaniem się piłki i oprawą graficzną.

Już na pierwszy rzut oka widać, że *Pro 18* jest dobrze dopracowana pod względem graficznym. Dotyczy to również ekranów opcji. Dzięki rozbudowanym opcjom masz możliwość stworzenia własnego gracza, przeglądania statystyk i rzucenia okiem na poszczególne pola. Wybór trybów prowadzenia rozgrywki jest naprawdę szeroki, znajduje się wśród nich trening, który możesz przeprowadzić na dowolnym dołku. Jak na razie, wszystko na piątkę.

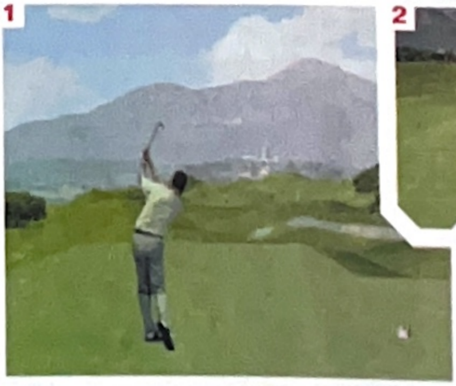
Jeśli chodzi o samą grę, to najważniejszy wydaje się być realizm. Nie tylko możesz wcielić się w rolę takich tuzów golfa, jak Colin Montgomerie, ale również wystartować na jednym z trzech prawdziwych pól. Odtworzono je niezwykle precyzyjnie, wyposażono w piękne scenerie i świetnie do nich dopasowane digitalizowane sylwetki zawodników. Ale to nie wszystko.

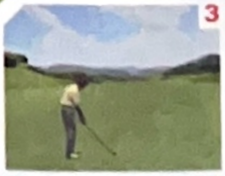
Firma Intelligent wprowadziła zupełnie nowy system sterowania. Do tej pory w grach golfowych naciskało się guzik jeden raz, by wprawić w ruch miernik siły; drugi, by ustalić siłę uderzenia i trzeci raz, by określić rotację piłki. W tym przypadku skomplikowano nieco sprawę, gdyż przycisk musi pozostać naciśnięty aż do czasu, gdy piłka dojdzie do żądanej rotacji. Wymaga to nieco przyzwyczajenia i utrudnia wykonanie pierwszych uderzeń. Zmiana ta powinna zainteresować osoby nie grające na codzień w golfa, ale istnieje niebezpieczeństwo, że cała gra okaże się dla nich zbyt trudna. Samo uderzenie piłki to zupełnie inna historia. Wskaźnik siły jest wyskalowany skokowo. Zdarza się więc, iż po średnio silnym uderzeniu, piłka ląduje gdzieś za horyzontem. To niezwykle frustrujące i – chociaż można się do tego przyzwyczaić – przydałby się bardziej przejrzysty system wykonywania uderzeń.

Pomimo kilku potknięć, mamy przed sobą pięknie prezentujący się golf. Nie jest może tak „natychmiastowy" jak *Everybody's Golf*, ale Ci, którzy poszukują poważnego symulatora tego sportu, mogli trafić o wiele gorzej.

Alternatywne...

- *Everybody's Golf*
- *Pro 18 World Tour Golf*
- *PGA Tour '96*
- *PGA Tour '98*
- *PGA Tour '97*
- *Actua Golf 3*





[1] Gracze mogą wybrać jedno z czterech uderzeń. [2] Prosto do dołka! [3] Wygrywam!!! Tylko żartowałem.

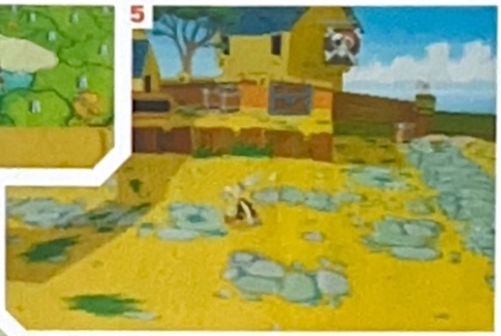
WERDYKT

■ GRAFIKA:	Milutka, nawet jeśli liście wyglądają z bliska dość trefnie	7
■ GRYWALNOŚĆ:	Golf, ale na PlayStation...	8
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Maniacy golfa wsiąkną na długie godziny	8

Nie spodoba się wszystkim „niedzielnym golfiarzom" tak jak *Everybody's Golf*, ale jeśli szukasz dobrej, poważnej symulacji, to właśnie ją znalazłeś.

8 na 10

■ WYDAWCA:	Infogrames	■ PRODUCENT:	Infogrames
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Sony Poland	■ GATUNEK:	Platformówka/strategia



[1] Walka. W całej swojej nie-okazałości. [2] Asterix tonie – dobrze, że chociaż znalazła się jakaś widownia. [3] Część strategiczna wygląda obrzydliwie i jest przy tym nudna jak flaki z olejem. [4] Oto atak na przeciwnika. Poza tym nic się tu nie dzieje. [5] A jego imię Asterix.

Asterix

Weź jeden z najważniejszych produktów francuskiej kultury, zrób na jego podstawie nudną gierkę i sprzedawaj ją za 200 złotych. Czy biegniesz już do sklepu?

[1] Grubas z kreskówki zbiera monety. Hurra. [2] Znowu Obelix. Ziewamy. [3] Najlepszy moment gry to koniec poziomu. Idealne miejsce, żeby ją wyłączyć.

Na długo przed przeklinającymi brzdącami z *South Park* i „domatorskimi inaczej" *Simpsonami*, panowała era *Asterixa*. Ten odpowiednik Ginoli w świecie komiksu był na wskroś francuski i właśnie dlatego zyskał tak olbrzymią popularność. Nie wiadomo jak grał w piłkę, ani czy nadawał się do reklamowania firmy L'Oreal, ale z pewnością wydawanie komiksów z Asterixem w roli głównej stanowiło świetny interes. Szkoda więc, że obecnie jesteśmy skazani na oglądanie tej słynnej postaci w tak żałosnych okolicznościach. Nie da się bowiem ukryć, że gra *Asterix* firmy Infogrames jest beznadziejna. Nie tylko nie udaje jej się odtworzyć ducha kreskówek, ale również tytuł ten zaskakuje nas wybitnie kiepskim wykonaniem.

Asterix to okropna, mała gierka, której brakuje zarówno uroku, jak i grywalności. W prosty sposób nawiązuje ona do starej gry planszowej pt. *Risk*. Na różnych terytoriach rozrzucony jest Getafix, magiczny eliksir druidów. Po jego wypiciu Twoje jednostki są w stanie zaatakować Rzymian i przejąć kontrolowane przez nich obszary. Wszystko sprowadza się do bitwy pomiędzy dwoma numerkami. Brakuje tu designu i multiplayerowego uroku *Riska*. Krótko mówiąc, żenada.

Krótkie wytchnienie daje seria podgierek, które znajdują się na określonych terenach. Przedstawiono je w trójwymiarowym środowisku i choć ujęcie kamery jest statyczne, wnoszą one do gry sporo świeżości. Ale czy programiści zaraz po dopracowaniu grafiki nie spoczęli przypadkiem na laurach? Czy nie zapomnieli czasem o grywalności?

Zbierasz monety. Gdy chodzisz, ekran przesuwa się. Potem się zatrzymuje. Z różnych stron wyskakują na Ciebie Rzymianie. Naciskasz kilka razy przycisk ataku. Jeśli znajdujesz się wystarczająco blisko swoich przeciwników, Twoje ciosy trafiają celu. Rzymianie uciekają z ekranu. I znów musisz zbierać monety. Na placu boju pozostaje kilka roztrzaskanych czaszek. Po kilku takich walkach Twój mózg kurczy się do wielkości małej fasolki. I czy trzeba jeszcze coś dodawać?

Alternatywne...

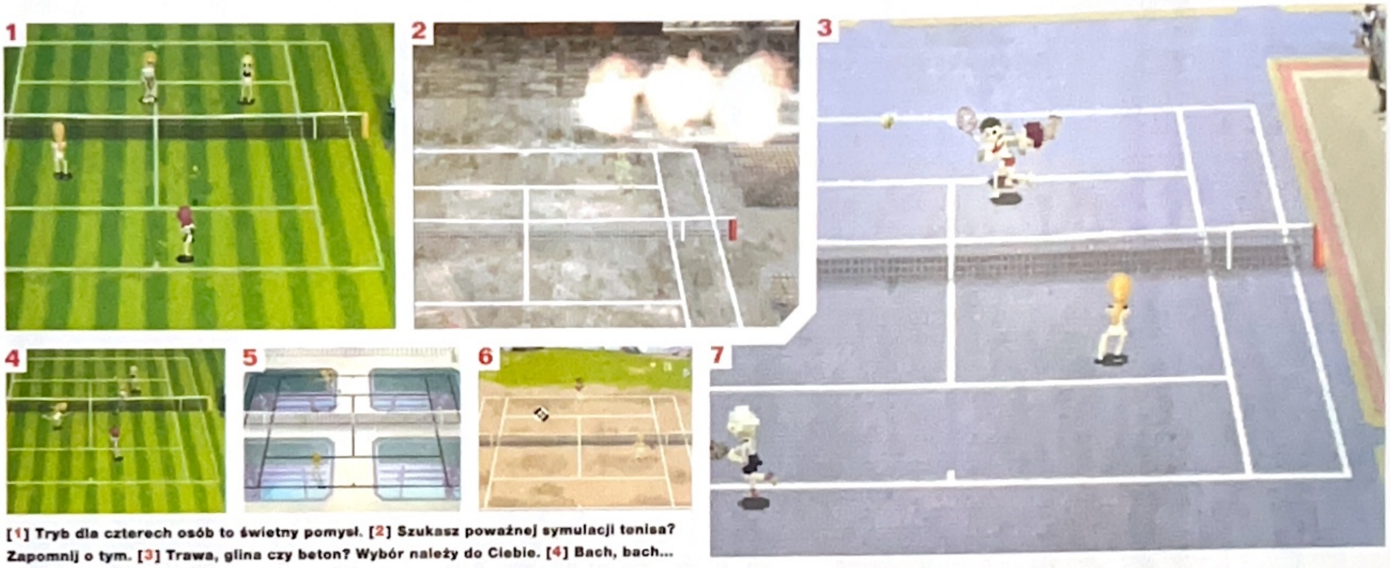
- *Crash Bandicoot 3*
- *Risk*
- *Asterix*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Część strategiczna wygląda okropnie, ale reszta jest nawet ładna	6
■ GRYWALNOŚĆ:	Niezwykle nudna i kiepsko zaprojektowana	3
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Nie jest to najtrudniejsza gra pod słońcem	3

***Asterix* to nietrzymające żadnych standardów połączenie *Riska* z kiepską platformówką okraszone kilkoma bijatykami. Trzymaj się od niego z daleka.**

3 na 10



[1] Tryb dla czterech osób to świetny pomysł. [2] Szukasz poważnej symulacji tenisa? Zapomnij o tym. [3] Trawa, glina czy beton? Wybór należy do Ciebie. [4] Bach, bach...

Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Pod tą niezwykłą licencją kryją się stalowe ścięgna i grywalność, która sprawi, że nic tylko będziesz czekał na kolejną piłkę. Namco serwuje...

Matka go wydziedziczyła, a ojciec przestał z nim rozmawiać, jednak dzieciaki go uwielbiały. Mowa o Johnie McEnroe. Nie tylko był niezrównanym geniuszem tenisa, ale miał również swój charakterek. Jego niecenzuralne słowa, gesty i słynne już rzucanie rakietą sprawiły, że wimbledońskim strażnikom moralności policzki nie raz czerwieniały ze wstydu.

To zadziwiające, ale duch McEnroe żyje w grze *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Inne tytuły tenisowe trzymają się zasad i wiernie odtwarzają ten niezbyt porywający sport. *Smash Court* jest dziki, głupi i pełen zacietości – jednym słowem to doskonała rozrywka.

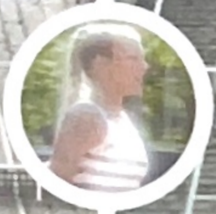
Ken Kutaragi przeciera pewnie oczy ze zdumienia. Oto pięć lat po debiucie rynkowym jego dziecka (dla przypomnienia – chodzi nam o PlayStation) wciąż pojawiają się gry z postaciami zbudowanymi ze sprite'ów. Tytuły, które mają więcej wspólnego z *Pongiem* niż z *Metal Gear Solid*. Pomimo ładnej stylistyki i wielości opcji z pewnością nie zmuszają one Twojej konsoli do ciężkiej pracy. Prawdę mówiąc, jeśli chodzi o stronę techniczną, gra *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* stanowi znaczny krok do przodu w porównaniu z pierwszą częścią, jednak i tak wygląda jak tytuł z automatu z późnych lat 80. albo z konsoli z wczesnych 90. Tak więc dlaczego marnujemy cenne dwie strony naszego pisma na jej recenzję? Dlaczego nie poświęcimy ich na rozciągnięcie artykułów poświęconych *Carmageddonowi* czy *40 Winks*? Odpowiedź jest prosta: Namco.

Firma, która stworzyła serię *Tekken* i *Ridge Racer*, jest jednym z najlepszych automatowych producentów wszech czasów. Zawsze spod jej ręki wychodziły niezwykle oryginalne i jeszcze bardziej grywalne tytuły. Chociaż *Smash*

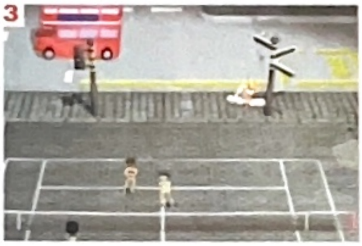
WYDAWCA	SCEE	PRODUCENT	Namco
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	Sony Poland	GATUNEK	Tenis

1

2



3



4

[1] Więcej śmierci i rozwałki. No, niezupełnie. [2] Szalony tenis. [4] Fajny autobus, ale gdzie jest Anna? [4] Bęc!

MISTRZ KORTU

Opanowywanie nowych umiejętności to w *Smash Court* trudne zadanie. Po każdym zwycięstwie w jednym z turniejów Wielkiego Szlema otrzymujesz w nagrodę nową rakietę, która jest w stanie miotać ogniem lub robić fale. Możesz nawet otrzymać dostęp do ukrytych postaci pochodzących z innych gier firmy Namco. Chciałbyś zagrać jako Yoshimitsu albo Eddy Gordo? No to na co czekasz...

Court wygląda może i siermiężnie, jest w nim coś, co chwyci Cię za serce. Podobnie jak jej starsi bracia ze stajni Namco, gra męczy Cię, denerwuje, czaruje i szydzi sobie z Ciebie. Nie masz wyjścia: musisz dojść w niej do mistrzostwa. Po kilku sesjach spędzonych nad *Ridge Racerem 4* zaczynały Ci się śnić występujące tam poślizgi. W przypadku *Tekkena* były to roztrzaskujące czaszkę combosy. W *Smash Court* chodzi o zabójcze zagrania wzdłuż linii.

Podobnie jak w każdej innej grze tenisowej, Twoje położenie względem piłki w momencie uderzenia wpływa na jego rodzaj. Jednak w *Smash Court* liczy się również jaki guzik naciśniesz, wysokość piłki i w którą stronę wychylisz gałkę. Przy odrobinie wprawy nauczysz się zagrywać półwoleje, ścinki znad głowy, cięte returny, dropshoty i topspinowe krosy, po których Twój przeciwnik będzie gryzł trawę.

Większość czasu spędzisz w trybie turniejowym, starając się uzyskać dostęp do ukrytych postaci (liczbę dostępnych graczy można w ten sposób zwiększyć z 24 do 48). Jako niezły dowcip należy potraktować Smash Blast — innowację wprowadzoną przez firmę Namco do przepisów prawdziwego tenisa. Piłka zamienia się wówczas w bombę o opóźnionym zapłonie, którą gracze przebijają nad siatką niczym w kreskówce *Tom & Jerry*. Mamy tu jeszcze tryb Practice, jednak prawdziwa zabawa rozpoczyna się dopiero w momencie włączenia Exhibition. Jeśli tylko masz pod ręką trzech kumpli i multi-tap, to śmiało możecie zapomnieć o jutrzejszej klasówce z matematyki czy imieninach teściowej. Będziecie grali całą noc. I jeszcze ranek. A potem kolejną noc. To niesamowita rozrywka dla kilku graczy, która w przeciwieństwie do *Circuit Breakers* znakomicie sprawdza się również jako gra dla jednej lub dwóch osób.

Toporna grafika i momentami niezręczny styl grania sprawi, że niektóre osoby ominą *Smash Court* szerokim łukiem. Oprócz kilku dziwacznych klipów i zmiany strojów gra nie korzysta za bardzo z licencji (chociaż z drugiej strony powaby panny Kournikowej zrobią zapewne nie lada wrażenie na niejednym wymiataczu). Prawdziwy urok tej gry polega jednak na tym, że potrafi ona wydobyć z tak prostego sportu tyle emocji, dramatu i zaangażowania. Współcześni tenisiści, bierzcie z niej przykład!

[1-2] Zagraj w debla i zwalaj na partnera winę za porażkę. Zupełnie jak w tenisie...

Alternatywne...

- *AK's Smash Court Tennis*
- *All Star Tennis*
- *Sampras Extreme*
- *Break Point*
- *Smash Court Tennis*

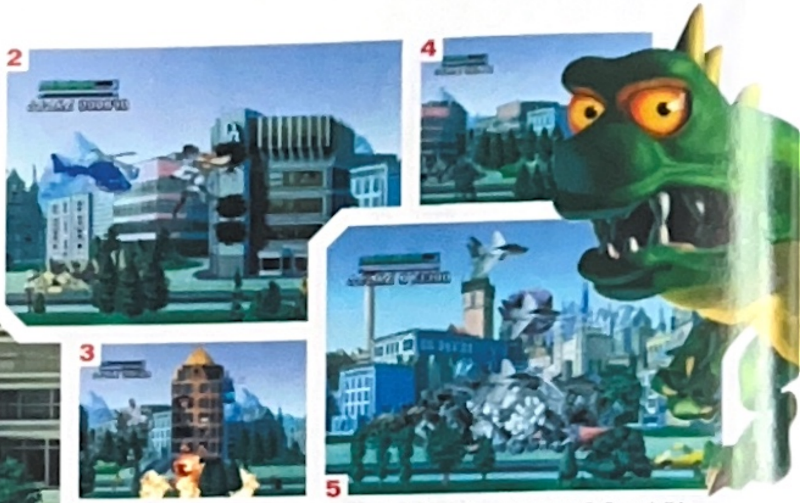
WERDYKT

GRAFIKA:	Przyjemna, ale retro	6
GRYWALNOŚĆ:	Bezmyślna, uzależniająca, doskonała	9
ŻYWOTNOŚĆ:	Długa: cała masa sekretów	9

Stylistyka retro nie przypadnie wszystkim do gustu, ale naszym zdaniem jest to świetna zręcznościówka. Zapomnij o prawdziwym tenisie - to jest arcydzieło.

8 na 10

WYDAWCA	GT Interactive	PRODUCENT	Midway
PREMIERA	Już jest	OD LAT	3
DYSTRYBUTOR	LEM	GATUNEK	Demolka?



[1-5] Śmierć, zniszczenie i ogólnie rzeźnia to sedno *Rampage 2*. Czy wielkie potwory nadal są najfajniejszą rzeczą na świecie?

Rampage 2: Universal Tour

Raz na jakiś czas pojawia się gra, o której zrecenzowanie prowadzone są w redakcji bitwy na śmierć i życie. *Rampage 2* nie należy do tej grupy...

Niedaleko pada *Rampage 2* od jedynki – mówi stare przysłowie. *Universal Tour* znów skrzykuje zwierzaki-mutanty (trzy nowe), by rozwalały całe miasta. Całość utrzymana jest w klimacie filmów sf klasy B i zainspirowana automatowym oryginałem z 1986 roku.

W poprzedniczkach występowali: George, goryl najwyraźniej blisko spokrewniony z King Kongiem, zmutowany wilk o czarującym imieniu Ralph oraz równie spory jaszczur Lizzie. Sprawa polegała na przemierzaniu przesuwających się w bok dwuwymiarowych miast, drastycznym zmienianiu ich architektury i zagryzaniu miejscową populacją. Proste: rozwal wszystkie budynki, unikaj zbrojnych sił, zbieraj jedzenie i dopałki, przejdź do następnego poziomu. Powtarzaj aż padniesz.

Rampage 2 mogła zrobić wreszcie użytek z wielobokowych możliwości naszej konsoli. Powstałaby rewolucyjna (być może) wersja 3D, która przenosi stary koncept w lata 90. Ale nie – Midway musiał trzymać się retroformuły. Stworzono 125 nowych poziomów i dodano trzy nowe mutanty. I pewnie teraz wydawca spodziewa się, że sklepy zostaną zaatakowane przez hordy graczy, którzy wykupią cały nakład *Rampage 2*...

Tegoroczna brygada remontowa składa się z genetycznie zmodyfikowanego szczura Curtisa, ogromnego nosorożca Borisa i – uwaga, uwaga – gigantycznego homara o imieniu Ruby. Każdy inaczej się porusza, wspina i uderza. Po ucieczce z laboratorium Scumlands Inc. nasi milusińscy postanowili zrównać z ziemią Azję, Amerykę i Europę. Afrykę sobie odpuścili, bo nie ma tam zbyt wielu wysokich budynków ;). Jeśli się postarają, być może uda im się uwolnić trio znane z poprzednich części, które jest więzione na ww. terytoriach. A więc nowy koncept *Rampage 2* brzmi tak: rozwal wszystkie budynki, unikaj zbrojnych sił, zbieraj jedzenie i dopałki, przejdź do następnego poziomu. Powtarzaj aż padniesz.

Brzmi znajomo? Niestety tak i to najbardziej wkurza. By oddać sprawiedliwość, Midway wstrzyknął w fabułę kilka nowych pomysłów. Poziomy są pogrupowane po pięć i po każdej takiej porcji następuje bonus level, gdzie trzeba wykonać opisane zadanie, by zdobyć energię i/lub życie. Przykładowe zadanie bonusowe: rozwalić doszczętnie budynek w ciągu 45 sekund. Każda z postaci ma swój specjalny cios, który można wyprowadzić, gdy naładuje się fioletowy pasek pod wskaźnikiem energii. Jak zwykle, składniki budynku mogą szkodzić lub przynosić korzyści. Ukryte postaci i tryb dla trzech graczy zamykają listę atrakcji *Rampage 2*.

Ale to nie wystarcza. *Universal Tour*, tak jak poprzedniczka, szybko się nudzi. Ten koncept z lat 80. nie dostarcza tyle zróżnicowanej rozgrywki, ile oczekuje gracz lat 90.

Alternatywne...

Rampage: WT

Rampage 2: UT

WERDYKT

GRAFIKA:	Dwa wymiary, boczny przesuw	5
GRYWALNOŚĆ:	Brak frajdy z odkrywania gry, zostaje tylko licznik punktów	4
ŻYWOTNOŚĆ:	Każdy poziom jest klonem poprzedniego	3

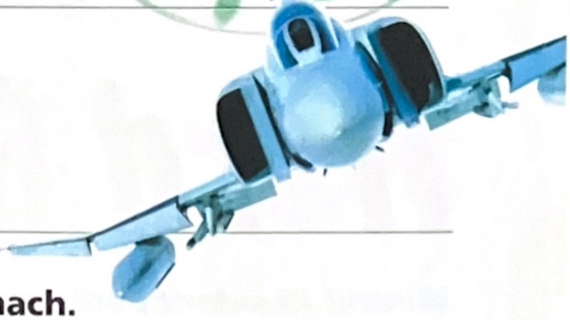
To, że ludzie z łezką w oku wspominają, jak z irokezem na głowie pogowali w kurzu podczas festiwalu w Jarocinie, nie oznacza, że mieliby ochotę dzisiaj to powtórzyć.

5 na 10

■ WYDAWCA:	JVC	■ PRODUCENT:	JVC
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Lotnicza

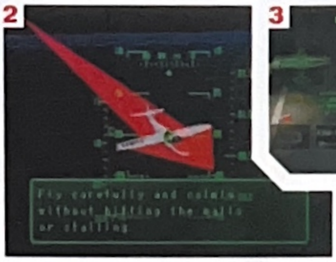
One Player · Memory card Compatible

Wing Over 2



Ci wspaniali mężczyźni w swoich latających maszynach.
Wystartują, zbombardują konwój, wrócą i resztę wieczoru mają wolną.

1

2


3

4

5

[1] Ach, panie instruktorze, jaki pan przystojny... [2-5] Nie przeżyjemy tu zbyt wielu wizualnych uniesień.

Od razu warto wyjaśnić pewną sprawę: gra *Wing Over 2* jest niezbyt dobra. Pamiętaj o tym. Niektóre wymienione niżej pomysły mogą brzmieć atrakcyjnie, ale jeśli cichutki głosik w głowie będzie Ci stale podszeptywał: „to nie jest dobra gra, to nie jest dobra gra...", wszystko będzie w porządku.

Wing Over 2 bierze koncept z *Gran Turismo* i przenosi go w przestworza. Najpierw musisz zdać egzaminy. Wtedy masz dostęp do samolotów. Jak można się spodziewać, brak tu ogromu i perfekcji *Gran Turismo*, ale perspektywa polatania 26 myśliwcami wyładowanymi po brzegi groteskowym uzbrojeniem jest wystarczająco dużą, skrzydlatą marchewką, by zwabić nas głębiej.

A tam czeka lekka dezorientacja, bowiem *Wing Over 2* nie może się zdecydować czy być śmiertelnie poważną symulacją, czy wesołą, zręcznościową strzelaniną. Stara się być wszystkim naraz, co przypomina występ komika na pogrzebie babci. Weźmy część treningową: jest pięć odrębnych obszarów, każdy podzielony na cztery-pięć coraz trudniejszych sekcji. Jednakże sztuka lądowania pojawia się tam stanowczo zbyt wcześnie. A lądowanie jest najtrudniejszym manewrem. Nowicjusze po prostu nie są mile widziani w świecie *Wing Over 2*.

Aby pomóc Ci się poruszać po grze, autorzy stworzyli nierzeczywistych, kreskówkowych instruktorów, ale za lekcje w szkole latania musisz zapłacić jak w realnym świecie. Pieniądze zdobywasz wykonując zlecane misje – przykładowe zadanie to odnalezienie rozbitego samolotu. Tylko pomyśl: latając zarabiasz pieniądze na lekcje latania! To tak, jakby ktoś pracując jako taksówkarz zbierał na prawo jazdy. Ten kwiatek doskonale oddaje chaos, jaki panuje w *Wing Over 2*.

Te wewnętrzne konflikty owocują sytuacjami w stylu tej, kiedy instruktor każe Ci naciskać przyciski, ale nie mówi, które... Albo kiedy informacje na temat sprawności Twoich manewrów zasłaniają kompas, co znacznie wpływa na pogorszenie się tejże sprawności... Albo kiedy musisz wejść do jednego menu, by zapłacić za lekcje, a do zupełnie innego, by je rozpocząć... Albo kiedy cała ziemia pokrywa się białymi liniami, bo engine gry nie składa prawidłowo wieloboków...

Słowem, *Wing Over 2* to nie *Gran Turismo* z samolotami. Na to będziemy musieli jeszcze poczekać.

Alternatywne...

- *Air Race*
- *Agile Warrior*
- *Wing Over*
- *Ace Combat 2*
- *Wing Over 2*

WERDYKT

■ GRAFIKA:	Brak oznak życia, kapitanie	4	**Wiele do zrobienia, ale w marnym i wadliwym opakowaniu. Na PlayStation nie wychodzi jednak wiele gier lotniczych, więc prawdziwi fanatycy mogą sięgnąć.**
■ GRYWALNOŚĆ:	Ograniczona, w końcu nudzi	4	
■ ŻYWOTNOŚĆ:	Dla prawdziwych odrzutowców nieco się znajdzie	8	

4 na 10

One Player | Memory card Compatible

WYDAWCA:	Sunsoft	PRODUCENT:	Sunsoft
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Brak	GATUNEK:	Przygodówka akcji

Hard Edge

Milutki *Resident Evil*? Czy to nie oksymoron? W każdym razie nie dla ludzi z Sunsoftu...

1

2

4

5

3

6

[1] Kopnij go. [2] Kopnij jeszcze raz. [3] Albo zastrzel. [4] Lewitujący przeciwnicy mogą stanowić problem. [5] Rozpalanie ogniska w biurze... [6] ...może doprowadzić do strat.

Tytuł sugeruje coś na kształt *Die Hard* – facet w kamizelce kuloodpornej usuwa wszelkie oznaki życia ze Złych Chłopców, którzy stoją mu na drodze. Wszystko na tle biurowych mebli, biurek i papierzysk. Twój apetyt zaostrza dodatkowo fabuła: terroryści okupują ogromny wieżowiec, a Twoim zadaniem jest uratowanie zakładników. I wyobraź sobie swój zawód, gdy zamiast spodziewanego, szalonego baletu zniszczenia widzisz jak wrogowie postury drwala idą chwiejnym krokiem w Twoją stronę najwyraźniej z zamiarem padnięcia Ci w ramiona. A i to dopiero wtedy, gdy strzelisz do nich kilka razy, by obudzić ich ze stuporu.

Jeśli zaś usłyszysz, że *Hard Edge* jest obserwowany z filmowych perspektyw, jest tu sporo łażenia i rozwiązywania zagadek oraz że do wyboru jest bohater lub bohaterka, z pewnością pomyślisz o *Resident Evil*. I znów się srodze zawiedziesz. Większość zagadek w tej grze sprowadza się do znalezienia klucza i użycia go. To plus anemiczne tempo starć powoduje, że całość przypomina Dooma odpalonego na bardzo starym pececie, który jest w stanie zaoferować tylko 1/10 nominalnej prędkości gry. Znajdź klucz. Zaabij Przeeciiwniiika. Otwórz drzwi. Skrop joypada gorącymi łzami bezsilności, że wyrzuciłeś pieniądze w błoto...

Okazjonalnie trafiasz na prawdziwą zagadkę. Sęk w tym, że nie mają one nic wspólnego z resztą gry. Przykład: aby otworzyć pewne drzwi musisz rozwiązać liczbową łamigłówkę. To psuje klimat równie bardzo jak dzwonek telefonu komórkowego w kinie. A nie będziemy się już pastwić nad beznadziejnymi czasem położeniami kamery i grą aktorów.

Ale nie wszystko stracone. *Hard Edge* potrafi także pozytywnie zadziwić. Rozwój wypadków jest czasami wciągający. Możesz przełączać się między dwoma bohaterami w dowolnym momencie, a nawet werbować pomocników. Na ekranie mapy widnieją nazwy pomieszczeń, w których już byłeś, a bohaterowie mają swój urok i kilka fajnych ruchów. Więc jeśli jesteś bardzo zdesperowany, spróbuj *Hard Edge*, ale na własną odpowiedzialność.

1

2

[1] Legendarna zagadka z numerkami. [2] Winda zepsuta.

Alternatywne...

- *Final Fantasy VII*
- *Resident Evil 2*
- *Alone In The Dark*
- *Hard Edge*

WERDYKT

GRAFIKA:	Mangowa i kolorowa	7
GRYWALNOŚĆ:	Mocno ograniczona	5
ŻYWOTNOŚĆ:	Jakieś 32,5% *Resident Evila*	6

***Resident Evil* z milutką grafiką a'la N64. Kusi Cię kilkoma dobrymi pomysłami, a potem grzebie je pod pokaźną stertą bardzo złych.**

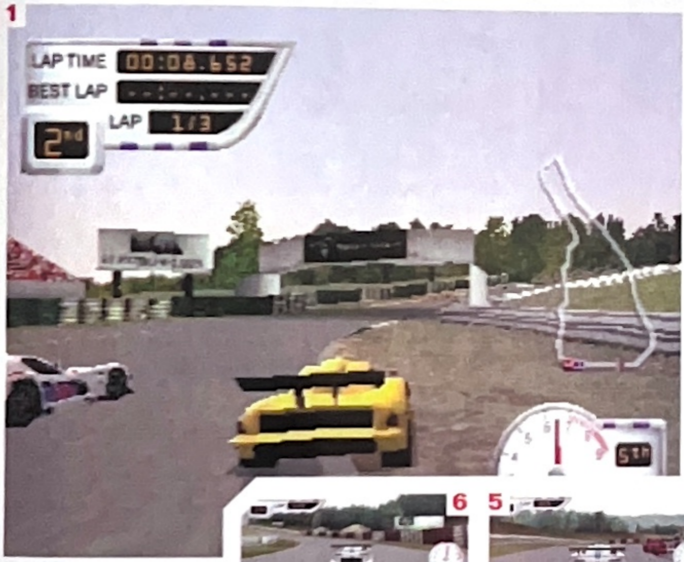
5 na 10

■ WYDAWCA:	Electronic Arts	■ PRODUCENT:	Electronic Arts
■ PREMIERA:	Już jest	■ OD LAT:	3
■ DYSTRYBUTOR:	Brak	■ GATUNEK:	Wyścig

Two Players · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

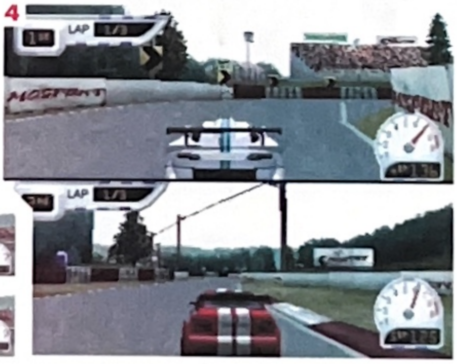
Sports Car GT

Ten tytuł może i brzmi smakowicie, ale nie daj się zwieść.
Oto nowy symbol beznadziei.

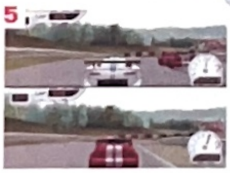
1


2

3

4


6

5


[1] Zwróć uwagę na jakość wymodelowanych samochodów. Napisaliśmy „jakość"? To chyba jakaś pomyłka... [2] Na prędkościomierzu brakuje jednej szóstki. *Sports Car GT* to naprawdę dzieło Szatana. [3] Na tym zdjęciu nie widać tłumu widzów szydzących i gwiżdżących. [4] Wersja dla dwóch osób. Ale kto chciałby z Tobą zagrać? [5] Zakręt. Czas na staranowanie kilku barierek. [6] A niech to diabli! itd.

S*ports Car GT* to ekstremalnie nijaka gra, po prostu brak nam słów. Trudno nawet nazwać to coś grą. Podstawą każdego wyścigu (także zręcznościowego) musi być sprawne sterowanie. Powinno się walczyć z innymi pojazdami, a nie z niedokładnościami systemu sterowania.

Naciśnij na hamulec, a Twój pojazd zacznie bardzo powoli zwalniać. Osiągnięcie prędkości maksymalnej zajmuje tyle czasu, że żałujesz, iż nie masz ze sobą śpiwora. Niestety, nie są to jedyne wady tej gry. Samochody są sterowne niczym krowy. Przy pomocy przycisku Look Behind będziesz spoglądał do tyłu, by przekonać się, czy przypadkiem nie ciągniesz za sobą przyczepy wypełnionej po brzegi bydłem. Pozwoliłoby to bowiem wyjaśnić beznadziejne prowadzenie pojazdów. Również projekty tras są ważną częścią każdego wyścigu. Wybór torów jest w *Sports Car GT* poniżej wszelkiej krytyki. Musimy jednak wspomnieć o jednej trasie nocnej. Występują na niej ekstremalnie brzydkie efekty świetlne, zaś pobocza są praktycznie puste. Najbardziej przeszkadzały nam dwa zakręty, na których trasa i pobocze zlewają się w jedno. Znalezienie w tych warunkach odpowiedniej drogi jest po prostu kwestią przypadku. Oczywiście, po kilku kółkach nauczysz się, w którym miejscu należy skręcić, ale przecież nie o to w tym wszystkim chodzi.

Sports Car GT wygląda niezwykle brzydko. Konsoli Saturn zarzucano często, że gry na nią mają o wiele gorszą grafikę w porównaniu z odpowiednikami na PlayStation. Niestety, twórcom *Sports Car GT* nie udało się osiągnąć nawet poziomu przeciętnego tytułu z Saturna. Brzydkie, nudne tekstury, ledwie przekonywująca prędkość animacji... jednym słowem, żenada.

Jako ukłon w stronę *Gran Turismo*, do *Sports Car GT* wprowadzono tryb turnieju. Nagrody pieniężne wykorzystuje się na zakup nowych samochodów i ich usprawnianie. Mała jednak na to szansa, gdyż większość z graczy zakończy swoją przygodę z tym tytułem już po kilku okrążeniach. Nam niestety nie było to dane, gdyż musieliśmy go dogłębnie przetestować...

Alternatywne...

- *Gran Turismo*
- *TOCA 2: Touring Car*
- *Destruction Derby 2*
- *Sports Car GT*

WERDYKT

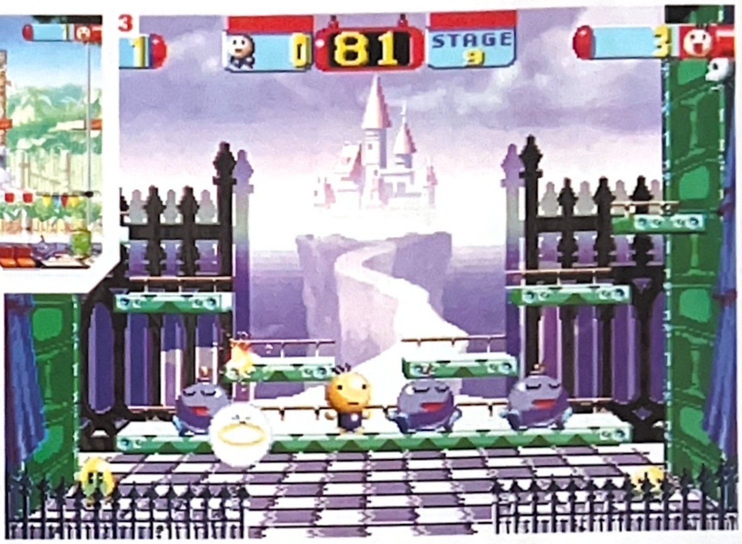
■ GRAFIKA:	Bez-	2
■ GRYWALNOŚĆ:	-na-	2
■ ŻYWOTNOŚĆ:	-dzieja	2

Całkowicie pozbawiony wyrazu, absolutnie nieprzekonywujący wyścig. Do diabła z nim (najazd kamery; słychać chrzest pękającego plastiku...).

2 na 10

WYDAWCA:	JVC	PRODUCENT:	Irem
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	Brak	GATUNEK:	Łamigłówka

Two Players · Memory card Compatible



[1] Czy zamek w tle nie należy przypadkiem do Śpiącej Królewny? [2] Platformy utrudniają całą sprawę. [3] Bomby śpią. Nie budź ich. [4] Ciekawy przykład architektury dekonstruktywistycznej. [5] Nie zbliżaj się za bardzo do bomb.

YoYo's Puzzle Park

Zastanawiałeś się, czy nie kupić najnowszej części *Bust-A-Move*?
Jeśli fascynują Cię łamigłówki, powinieneś zobaczyć *YoYo*...

Stosunkowo mało graczy interesuje się hardcore'owymi łamigłówkami. Wielka szkoda, gdyż sklepowe półki wprost uginają się pod ciężarem znakomitych tytułów. Należy do nich również *YoYo's Puzzle Park*. Nie jest może tak wciągający jak *Bust-A-Move* czy *Super Puzzle Fighter*, ale i tak zapewnia niezłą zabawę.

Celem gry jest zwabianie przeciwników w okolice bomb, podpalanie lontu i wycofywanie się w bezpieczne miejsce. Do zwabiania służą magiczne kapelusze, dzięki którym zdobywasz władzę nad złymi kolesiami. Jasne jak słońce.

Gra oferuje świetną zabawę i jest na wskroś japońska. W praktyce oznacza to jaskrawe kolory, słodką aż do bólu grafikę i odgłosy głównych postaci podobne do dźwięków, jakie mógłby wydawać z siebie pięciolatek nafaszerowany helem... Poza tym akcja gry toczy się w wesołym miasteczku. Gdzie? Nie przesłyszałeś się, w wesołym miasteczku. Dodaje to całej zabawie zwariowanego posmaku.

Każda z grup dziesięciu poziomów usytuowana jest w jednej z części miasteczka. Zwane są one Nanoda. Tak więc musisz przebijać się przez poziomy w stylu Seaworld (dużo meduz i zielonych kotów w łodziach podwodnych) lub Nanoda Jungle (zmierzysz się tu z kreskówkowymi psami ubranymi w plemienne maski krążącymi po okolicy na liściach jaworu). Naszym ulubionym poziomem jest Nanoda World, gdzie w tle leci film kręcony z rollercoastera. Podłoga poziomu kiwa się niczym łódka podczas sztormu. I znów musimy powiedzieć: jasne jak słońce...

Należy podkreślić, że chociaż pierwszych kilka poziomów nie jest zbyt wymagających, to ich wielość sprawi, iż będziesz miał pełne ręce roboty. Tym bardziej, że większość z nich musisz przejść w określonym czasie. Żywotność tytułu można w prosty sposób wydłużyć – wystarczy włączyć tryb dla dwóch osób. Tak więc jeśli tylko masz kumpla zwariowanego na punkcie łamigłówek, nie wahaj się zbyt długo.

Yoyo nadaje się dla dzieci, co nie zmienia faktu, że jest to świetna gierka także dla starszych graczy. Jeśli jesteś fanem łamigłówek, przypadnie Ci ona do gustu. Jeśli nie, radzimy, żebyś zagrał w nią, zanim kupisz.

[1-2] To wilki w owczej skórze, przy najbliższej sposobności zjedzą Cię żywcem.

Alternatywne...

- *Bust-A-Move 3*
- *Super Puzzle Fighter 2*
- *Mr Domino*
- *Kula World*
- *YoYo's Puzzle Park*

WERDYKT

GRAFIKA:	Typowo japońska	7
GRYWALNOŚĆ:	Zabawna, ale niezbyt uzależniająca	6
ŻYWOTNOŚĆ:	Długie godziny rozwiązywania łamigłówek	7

Przez *YoYo's Puzzle Park* nie zarwiesz całych nocy (tak jak przez *Bust-A-Move*), ale gwarantujemy Ci dobrą zabawę.

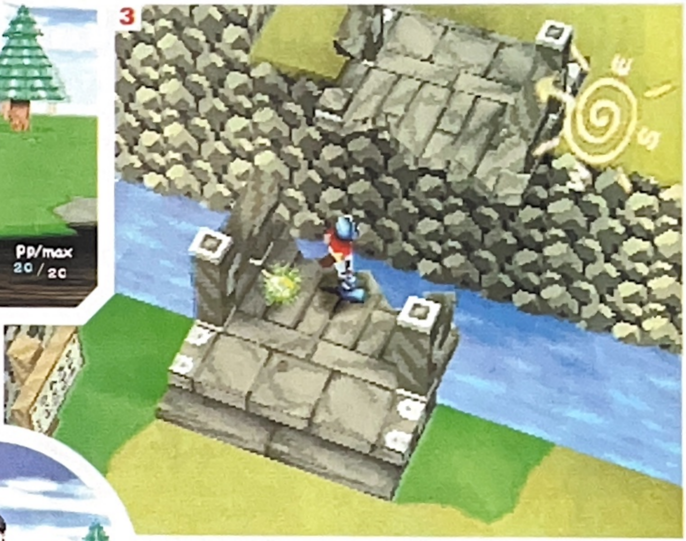
7 na 10

WYDAWCA:	Activision	PRODUCENT:	Tamsoft
PREMIERA:	Już jest	OD LAT:	3
DYSTRYBUTOR:	LEM	GATUNEK:	RPG

One Player · Memory card Compatible · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Guardian's Crusade

Japońskie rolpleje stają się coraz bardziej surrealistyczne, co każe nam się zastanawiać, co wydawcy dosypują producentom do kawy...



[1-2] Ktoś powiedział „*Final Fantasy VII*"? [3] Musisz wybaczyć biednemu, małemu Knightowi. Pochodzi z rozbitej rodziny. Mamusia go nie kochała...

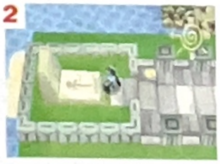
Słówko na temat fabuły: mały, różowy hipopotam wypadł bocianowi z dzioba, gdy ten leciał do Pani Hipopotamowej. Hipcio spadł w okolicy pewnej wioski i bohater gry o odkrywczym imieniu Knight (Rycerz) musi zanieść go do mamusi. Ach, i uratować świat po drodze...

Mały, różowy hipcio musi wyglądać milutko, nie ma rady. Ale dlaczego rycerz wygląda jak zakuty w gumową zbroję? I dlaczego brzmi jak zwariowany osioł? Tego pewnie nigdy się nie dowiemy. Ustalmy to od razu — *Guardian's Crusade* to *Final Fantasy VII* dla ubogich. Pastelowe kolory i poziom trudności sugerują, że gra jest przeznaczona dla dzieci. Kręcisz się po wiosce i zbierasz dobre rady od wieśniaków. Potem wyruszasz do następnej wioski, po drodze walcząc ze Złymi Chłopcami. Jak dotąd zero zdziwień.

System walki jest niemal wierną kopią tego z *Final Fantasy VII*. Tyle, że nie tak zaawansowaną. W niespodziewanych miejscach pojawia się wybór magicznych przedmiotów tutaj „przebranych" za zabawki, ale najczęściej będziesz stosował zgrane, zwyczajne ataki, by powalić przeciwników. Potwory stają się coraz silniejsze w miarę, jak gromadzisz punkty, ale nasz bohater tak szybko połyka kolejne poziomy doświadczenia, że całość nie jest żadnym wyzwaniem.

Jeśli coś w tej grze zasługuje na pochwałę, to fakt, że przeciwnicy są doskonale widoczni na Twojej drodze. Wejdź na któregoś, a rozpocznie się bitwa. Ale możesz też ich ominąć — czego nie zapewniała Final Fantasy VII.

Jeśli oglądałeś film *Hudsucker Proxy*, pamiętasz tę scenę, w której Tim Robbins próbuje przekonać zarząd do swojego pomysłu na hula hoop — „No wiecie, dla dzieci". To samo można powiedzieć o *Guardian's Crusade*, tylko czy w krainie do tej pory zachwyconej pięknem *FFVII* i czekającej na *FFVIII* jest to wystarczająca wymówka, by wydawać tak marną grę?



[1] Grywalność nie popycha tu do zarwania nocki. [2] Grób albo starożytny komputer.

Alternatywne...

- *Final Fantasy VII*
- *Wild Arms*
- *Alundra*
- *Guardian's Crusade*

WERDYKT

GRAFIKA:	Żywe, pastelowe kolory. No wiesz, dla dzieci	6
GRYWALNOŚĆ:	Standardowe zagrywki RPG — walka, przygoda, pielgrzymka	5
ŻYWOTNOŚĆ:	Przejdź ją raz, a nigdy już po nią nie sięgniesz	4

Gra jest niemożliwie wręcz milutka i kolorowa, ale nie ma tu nic, co podziałałoby na wyobraźnię zaprawionego w boju fana gier role-playing.

5 na 10

ŚCIŚLE TAJNE

KODY DO ACTION REPLAYA

Przypominamy, że aby z nich korzystać, należy zaopatrzyć się w przystawkę Action Replay lub kompatybilną. Bez niej kody są bezużyteczne. Uwaga: przy niektórych grach podany jest tzw. MASTER CODE. Jest on niezbędny do zadziałania pozostałych kodów, należy więc go zawsze uaktywniać.

ARMY MEN 3D

800432A0 2400 – nieskończone życie
80057FD2 2400 – nieskończona amunicja
80058E3E 2400 – nieskończony miotacz płomieni

ROLLCAGE

80010D30 FFFF – włącz wszystko
D0011CA6 0003
3009CBB0 0003 – startujesz na ostatnim okrążeniu (trzymaj R2+L2)
30010A08 003C – maksymalna liczba punktów w opcji League
30011096 0001 – włączenie uzbrojenia
30011096 0000 – wyłączenie uzbrojenia
30011097 0001 – przeciwnicy dają ci fory
30011097 0000 – wyłącza powyższe
30011099 0000 – dobra pogoda
30011099 0001 – zła pogoda
3001109B 0001 – motion blur włączony
3001109B 0000 – motion blur wyłączony
80010B9A 0100 – lustrzane trasy
80010B9A 0000 – wyłącza powyższe
80011094 0130 – Mega Time Attack włączony
80011094 0030 – wyłącza powyższe

BLOODY ROAR 2

80178A5C 0100
80178A5E 3221
80178A64 000D
80178A66 1020 - nieskończone życie dla gracza 1
80178A5C 0100
80178A5E 3221
80178A64 000D
80178A66 1420 – nieskończone życie dla gracza 2
80178A9A 2400 – nieskończone życie dla obydwu graczy
801FFE1C 1760 – nieskończony czas podczas wyboru postaci
801C0FF4 FFFF – odblokowuje wszystkie postaci
801C0FD0 FFFF – odblokowuje wszystkie filmiki
801C0FFC FFFF
801C0FFE FFFF
801C1000 FFFF
801C1002 FFFF
801C1004 FFFF – odblokowuje wszystkie obrazki
801C0FEC FFFF
801C0FEE FFFF – masz wszystko
80151356 2400 – nieskończony czas

STREET FIGHTER COLLECTION

Super Street Fighter II
80175118 0090 – nieskończone życie gracza 1
80175484 0090 – nieskończone życie gracza 2
801C1094 6310 – zamrożenie czasu
801751F0 0000 – można używać specjali w powietrzu (gracz 1)
8017555C 0000 – można używać specjali w powietrzu (gracz 2)
D017705E 0004
801750EC 0001 – gracz 1 naciskając L1 po Fireballu może wystrzelić jeszcze jeden
D017706A 0004
80175458 0001 – to samo dla gracza 2

Super Street Fighter II Turbo
80175118 0090 – nieskończone zdrowie gracza 1
80175484 0090 - nieskończone zdrowie gracza 2
801C086C 6310 – zamrożenie czasu
80175326 3000
80175328 0030 – Super Bar zawsze na full
801753FC 0100 – gracz 1 jest Akumą
801751F0 0000 – możliwość walki i specjali w powietrzu (gracz 1)
8017555C 0000 – to samo dla gracza 2
D017705E 0004
801750EC 0001 – naciskając L1 gracz 1 odpala fireballa za fireballem
D017706A 0004
80175458 0001 – to samo dla gracza 2

Street Fighter Alpha 2 Gold
80197614 0090 – nieskończone zdrowie gracza 1
80197A10 0090 – nieskończone zdrowie gracza 2
8018F700 6310 – zamrożenie czasu
D019767A 0100
8019765E 1E00 – graj jako Cammy w trybie vs
D0197A1 0090
80197A10 0000 – gracz 1 zabija jednym ciosem

RIDGE RACER TYPE 4

Orzeł nad trasą
Oto przepis na wyścig z opierzonym przeciwnikiem. Gdy w trybie Grand Prix dojdziesz do siódmej trasy o nazwie Heaven And Hell, w czasie odliczania wklep kombinację: ←, →, →, →. Gdy rozpoczniesz wyścig, zobaczysz nad sobą orła. Ptak leci dokładnie nad trasą i jeśli zdołasz, możesz zanim jechać. Orzeł jest bardzo szybki (robi okrążenie w minutę i 12-13 sekund), więc podążanie za nim wymaga treningu. Niestety, na replayu nie widać już ptaka.

Puchary
W Ridge Racer Type 4 można wygrać wiele pucharów. Każdy jest inny i wymaga jazdy w różnych teamach i samochodami zarówno klasy Drift, jak i grip. By zdobyć puchar, musisz z reguły zająć pierwsze miejsca we wszystkich wyścigach, ale za to można powtarzać nieudane przejazdy. Jedynym pucharem, który nie wymaga zwycięstwa na wszystkich torach, jest:

Pac-Man Cup – dostajesz go, gdy skończysz tryb Grand Prix. Liczba powtórek wyścigów nie wpływa na końcowy wynik, jednakże jeśli Ci się skończą, musisz zresetować konsolę, załadować grę ponownie i wczytać stan gry z Grand Prix. Nie możesz po prostu załadować save'u, ponieważ konsola zapamiętuje liczbę wykorzystanych powtórek.

A oto pozostałe puchary:

Mappy Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we francuskim teamie Micro Mouse Mappy i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift.

Wagyan Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we francuskim teamie Micro Mouse Mappy i jadąc samochodem Terrazi lub Age Solo klasy Grip.

Klonoa Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc w japońskim teamie Pac Racing Club i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift.

Valkyrie Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc w japońskim teamie Pac Racing Club i jadąc samochodem Terrazi lub Age Solo klasy Grip.

Andore Genesis Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we włoskim teamie Solvalou i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift.

Bosconian Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc we włoskim teamie Solvalou i jadąc samochodem Terrazi lub Age Solo klasy Grip.

Dragon Spirit Cup – musisz dojechać pierwszy we wszystkich wyścigach Grand Prix będąc w amerykańskim teamie Dig Racing i jadąc samochodem Assoluto lub Lizard klasy Drift. Dodatkowo ostatnią trasę (Shooting Hoops) musisz przejechać nie dotykając band toru ani przeciwników.

BUST-A-MOVE 4

Dodatkowe postacie: na ekranie tytułowym wpisz co następuje: →, →, △, ←, ← i masz szóstkę dodatkowych bohaterów.

Aby odblokować Another World wstukaj na ekranie tytułowym: △, ←, →, ←, △.

BIOFREAKS

Widok z perspektywy pierwszej osoby: podczas walki wciśnij L2 i R2 i trzymając je porusz się w kierunku przeciwnym do drugiego zawodnika. Aby zakończyć ten tryb trzymaj L2 i R2 i wciśnij ↓.

FIGHTING FORCE

W menu głównym trzymaj wciśnięte: ←, □, L1, L2, aż ukaże się napis „Cheat Mode". Teraz jak najszybciej wejdź do OPTIONS i wybierz nieśmiertelność oraz level, na którym chcesz zacząć.

KILLING ZONE

Jeśli chcesz grać jako BOSS, w menu głównym trzymaj wciśnięte L1, R2, ○, i START przez pięć sekund, następnie wybierz grę one player i wybierz dowolnego zawodnika.

PUMA STREET SOCCER

Ukryte drużyny

Aby uzyskać dostęp do ukrytych drużyn, na ekranie tytułowym z napisem PRESS START na dole wklep następującą kombinację: L1, ⊗, ⊗, △, ⊗, ⊗, △, ⊗. Jeśli kod zostanie zaakceptowany, usłyszysz pisk.

Ukryci supergracze

Na ekranie tytułowym z napisem PRESS START na dole wklep następującą kombinację: L1, L2, R1, R2, R1, R2, L2, L1. Jeśli kod zostanie zaakceptowany, usłyszysz pisk.

Boisko Puma Sports

Na ekranie tytułowym z napisem PRESS START na dole wklep następującą kombinację: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, R1. Jeśli kod zostanie zaakceptowany, usłyszysz pisk

ASTERIX

Na ekranie wyboru języka przytrzymaj △ i wklep: ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Jeśli wpisałeś poprawnie, pojawi się napis Cheat Mode Active. Teraz wybierz język, opcję New Game z głównego menu, a będziesz mógł wybrać każdy poziom 3D, podgierkę lub sekcję strategiczną, jaką będziesz chciał.

KKND: KROSSFIRE

Ten cheat może być uaktywniony tylko gdy przejdziesz pierwszy poziom gry. Po zaliczeniu pierwszego levelu dostaniesz hasło dostępu do poziomu drugiego. I właśnie od drugiej misji działa kod.
Musi on być wklepywany na początku każdego następnego poziomu, ponieważ jego działanie trwa tylko jeden level.
Aby uaktywnić triki, trzeba na początku poziomu trzymać naraz przyciski L1, L2, R1 i R2. Teraz (nie puszczając powyższych) wciśnij START. Wybierz z menu niego Display Password i wciśnij ⊗. Pojawi się hasło do aktualnego poziomu. Wtedy wklep kombinację: ←, ○, ○, →, ⊗. Przy wciskaniu kolejnych klawiszy odzywać się będzie dźwięk. Jeśli całość zostanie zaakceptowana, zagra jeszcze jeden dźwięk. Teraz w menu można włączyć dodatkowe opcje: nietykalność, zaliczenie misji i czarną mgłę. Ponadto ilość posiadanego paliwa zwiększa się do 50000.

NFL BLITZ

Jeśli ktoś gra w NFL Blitz, podrzucamy kody na dostęp do bonusowych zawodników. Jeśli kod zostanie wpisany prawidłowo, komentator powie: Lights out, baby.

Mark Turmel

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz TURMEL. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 0322.

Sal Divita

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz SAL. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 0201.

Jason Skiles

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz JASON. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 3141.

Jennifer Hedrick

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz JENIFR. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 3333.

Dan Thompson

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz DANIEL. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 0604.

Jeff Johnson

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz JAPPLE. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 6660.

John Root

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz ROOT. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 6000.

Luis Mangubat

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz LUIS. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 3333.

Jim Gentile

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz GENTIL. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 1111.

Brain

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz BRAIN. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 1111.

Dan Forden

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz FORDEN. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 1111.

Skull

Na ekranie Enter Name w trybie Arcade wpisz SKULL. Potem na ekranie Enter Pin wpisz: 1111.

Demon Shinok

Na ekranie Enter Name wpisz SHINOK, a na ekranie Enter Pin : 8337.

ŚCIŚLE TAJNE

CZY ŚWIAT DISNEYOWSKICH OWADÓW WYDAJE CI SIĘ NIE DO PRZEJŚCIA? PRAWDĘ MÓWIĄC TO NIE JEST TO WCALE TAKIE TRUDNE. JEŚLI JEDNAK CHCESZ SIĘ Z NIM ZMIERZYĆ, NIE MOGŁEŚ LEPIEJ TRAFIĆ. ODDAJEMY CI DO DYSPOZYCJI PEŁNY OPIS PRZEJŚCIA GRY — Z UKRYTYMI KLIPAMI FILMOWYMI! I CO TY NA TO?

A BUG'S LIFE

POZIOM PIERWSZY:

DO WZGÓRZA MRÓWEK

Na początku gry znajdujesz się w Staging Area. Możesz przedostać się stąd do Overlock Rock, Anthill, Food Altar i łuku, który wiedzie do Grass Tunnel. Dot unosi się nad Tobą i prosi, byś za nią podążył. Jeśli tak uczynisz, to ukończenie poziomu sprowadzi się do walki z napotkanymi po drodze przeciwnikami i uzyskania dostępu do Wzgórza Mrówek.

Na pierwszym poziomie musisz uprawiać najbardziej podstawowe rośliny, które przydadzą Ci się później. Na przykład, na Wzgórze Mrówek prowadzi półka skalna, która znajduje się odrobinę za wysoko, by Flick mógł do niej dosięgnąć. Aby się tam dostać, musisz zasiać w jej pobliżu ziarno, z którego wyrośnie roślinka. Właśnie na niej wybijesz się wysoko w górę. Pierwszy poziom przydaje się ró-

wnież do poeksperymentowania z różnymi sadzonkami i nasionami.

Masz tu do zebrania trzy zielone żetony. Aby zdobyć trzeci z nich, musisz rozwiązać prostą zagadkę. Obok półki skalnej zasadzone są dwa nasionka – jeśli zmienisz kolor jednego z nich na zielony, powstanie w ten sposób wysoka platforma. Drugie z nasion zamieni się w miękki grzyb, z którego będziesz mógł wybić się na sąsiednią platformę. Gdy masz już trzeci żeton w ręku, jesteś w stanie wyhodować roślinę z trzema wielkimi liśćmi, dzięki której uzyskasz dostęp do najwyższych półek.

Gdy przeszukasz cały poziom, powinieneś mieć pod dostatkiem żetonów. Starczy Ci ich na wyhodowanie rośliny-śmigła. Ta z kolei umożliwi Ci dostęp do złotej sadzonki, dzięki której będziesz mógł ukończyć ten poziom.

POZIOM DRUGI:

W TUNELU TRANSPORTOWYM

Celem tego poziomu jest dostanie się siecią tuneli do Pokoju Rady. Musisz unikać koników polnych, które pojawiają Ci się na drodze. Tunele mają układ podobny do korzeni drzewa. Oświetlają je porozwieszane wokół grzybki, które tworzą niesamowity nastrój.

Pomiędzy tunelami znajdują się korytarze, którymi możesz zejść z głównej drogi. Aby uzyskać do nich dostęp musisz zebrać określoną liczbę zbóż i przeskoczyć ponad szczelinami. Tutaj również niektóre półki znajdują się trochę za wysoko dla Flicka. Jednak wiesz już jak trzeba sobie z nimi poradzić (grzyby lub grzyby plus roślinki platformowe).

Pierwsi przeciwnicy, jakich spotkasz na swojej drodze, to larwy i pająki, które mają gniazda w ścianach, suficie i podłodze tuneli. Jeśli zauważysz na podłodze jakieś odpadki, to z całą pewnością wkrótce dojdziesz do gniazda larwy. Miej się na baczności. Nieco później pojawiają się koniki polne. Towa- ▶

ŚCIŚLE TAJNE

rzyszy im zwykle pyłek lecący z sufitu.

Aby ich zniszczyć będziesz potrzebował niebieskich jagód, gdyż czerwone po prostu się od nich odbijają. Aby je zebrać potrzebne Ci będą purpurowe żetony. Rozsiane są one po całym poziomie. Dzięki nim na sadzonkach wyrastają niebieskie, zielone albo purpurowe „jagody kierowane". Po pokonaniu koników polnych droga do Pokoju Rady stanie przed Tobą otworem.

POZIOM TRZECI:

POKÓJ RADY

Brrr, pierwszy boss – Thumper. Wkraczasz do Pokoju Rady i od razu widzisz go przed sobą. Na tym poziomie znajduje się tylko jedno nasionko, dzięki któremu możesz nabrać trochę wysokości i pozwiedzać niedostępne wcześniej lokacje. Masz tu również trzy purpurowe żetony. Jeden z nich wykorzystujesz do wyhodowania niebieskich jagód, gdyż tylko przy ich pomocy możesz skutecznie walczyć z Thumperem.

Gdy wchodzisz do Pokoju Rady, Thumper wysyła na Ciebie komary. Nawet, gdy je pokonasz, odradzają się i znów Cię atakują. Dopiero złota jagoda jest je w stanie unicestwić raz na zawsze. Aby ją zdobyć musisz wejść w posiadanie wszystkich trzech purpurowych żetonów. Jeden z nich znajduje się na szczycie wielkiego grzyba położonego w przeciwległym końcu Pokoju Rady. W miejscu, gdzie krawędź wielkiego grzyba schodzi najniżej, musisz wyhodować mniejszego i w ten sposób dostać się na samą górę.

POZIOM CZWARTY:

PROBLEMY NA KLIFIE

Na tym poziomie Twoje zadanie polega na szybowaniu w dół rzeki przy użyciu dmuchawca. Jeśli zbyt szybko wpadniesz do rzeki, przyleci wielki ptak, zje Cię na śniadanie i będziesz zmuszony zacząć ten poziom od samego początku. Jeśli przez cały czas utrzymasz się w powietrzu, otrzymasz w nagrodę bonusowe przedmioty. Na początku poziomu Flick skacze ze ściany klifu w miejscu, w którym kończy się Wyspa Mrówek, a zaczyna się reszta świata. Musisz uważnie sterować dmuchawcem wykorzystując prądy powietrzne wytworzone przez obracające się w dole rośliny-śmigła.

Pod koniec poziomu musisz wspiąć się do wyjścia. Ponad nim znajduje się półka skalna z bonusowymi przedmiotami. Aby się na nią dostać, należy skorzystać z dmu-

NAMAX - S.C.
Gry i akcesoria do Sony PlayStation

POLECAMY

Największy wybór gier nowych i używanych.
Gry używane już od 50 zł.
Korzystne rabaty przy większych zakupach.
W rozliczeniu przyjmujemy gry (WYMIANA).

Prowadzimy sprzedaż i wymianę WYSYŁKOWĄ.
- Krótkie terminy realizacji
- Płatność przy odbiorze
- Stały koszt przesyłki - 5 zł
Katalog z Naszą pełną ofertą BEZPŁATNY

Firma prowadzi również sprzedaż ratalną
RATY BEZ ŻYRANTÓW !!!

WYSTARCZY ZADZWONIĆ
tel. (0-77) 456-50-54

Pon.- Pt. w godz. 9:00 - 21:00
oraz w sobotę i niedzielę od 14:00 - 20:00

Nasz adres:
NAMAX S.C.
ul. Ko nego 48/1, 45-372 OPOLE

JEDYNE W POLSCE KOMPENDIUM WIEDZY O PLAYSTATION!

SZUKAJ W KIOSKACH!!

ZAWIERA KOMPLETNE ROZWIĄZANIA, PORADY, PODPOWIEDZI, TIPS&TRICKS, WYKAZY CIOSÓW

chawca i rośliny-śmigła. Znajdziesz je na półce tuż za Twoimi plecami. Stosując metodę prob i błędów na pewno osiągniesz swój cel.

POZIOM PIĄTY:
DNO KANIONU

Poziom ten sprowadza się do przedostania się Flickiem z jednego końca kanionu na drugi. Znajduje się tam zamieszkały przez komary labirynt. Gdy przyjmiesz rzucone wyzwanie, zacznij zbierać power-upy i przebijać sobie przejście na drugą stronę kanionu. Często będziesz zmuszony zawracać, gdyż niektóre power-upy wymagają nasion, ktore możesz znaleźć w określonych miejscach labiryntu.

POZIOM SZÓSTY:
PTASIE GNIAZDO

Głównym Twoim zadaniem jest tu zabicie ptaka, który broni jednego z krańców kanionu. Trafisz do niego trzymając się głównej drogi wiodącej pomiędzy ścianami kanionu. Kiedy dostaniesz się do wyżej położonych miejsc, zbierz pozostałe przedmioty bonusowe i możesz przystąpić do rozprawy z wielkim ptaszyskiem. Pierwszy niebieski żeton zdobywasz po prostu wskakując na niego. Na dole znajdują się jeszcze trzy inne. Gdy będziesz miał ich już cztery, dostajesz w nagrodę roślinkę służącą do wykonywania wysokich skoków.

Zdobycie złotej jagody wymaga jedynie wyjścia poza kanion jednym z przejść. Gdy będziesz już na samej górze, znajdziesz ją we wnęce po lewej stronie. Pamiętaj jednak, że jeśli najpierw wejdziesz w posiadanie złotej jagody, nie będziesz mógł w pełni ukończyć tego poziomu. Ponadto, gdy wejdziesz na górę, ptak może Cię łatwo dosięgnąć, tak więc uważaj na jego szpony.

POZIOM SIÓDMY:
ROBAKI W MIEŚCIE

Spróbuj przeżyć na ulicach miasta. Przebijaj się przez ruch uliczny i śmieci. Kieruj się w stronę cyrku robaków. Zupełnie jak w filmie.

Gdy przybędziesz do miasta, nie wyda Ci się ono zbyt przyjazne. Pojawią się również nowe przeszkody do pokonania – od butelek po oranżadzie, na ktore warto wchodzić w poszukiwaniu bonusów, do torebek, gdzie można znaleźć potrzebne nasionka lub power-upy.

Miasto dzieli się na cztery dzielnice. Aby zdobyć dostęp do drugiej z nich, powinieneś zebrać co najmniej dziesięć ziaren. Dopiero wówczas będziesz w stanie przejść przez kartonowe drzwi. Zaraz za nimi właściwa trasa będzie oznaczona drogowskazami. Jeśli jednak chcesz mieć wszystkie przedmioty bonusowe, musisz zacząć systematycznie przeszukiwać teren miasta. Dostaniesz w ten sposób power-upy niezbędne do przejścia na wyższe poziomy. Dostęp do trzeciej i czwartej dzielnicy wymaga za każdym razem dziesięć nasion więcej – odpowiednio 20 i 30. Zabijając rozmaite robale, dostajesz za to nasiona. Czerwone jagody, z którymi zaczynasz ten poziom, wystarczą jedynie do rozprawienia się z komarnicami. Aby oczyścić miasto z innego plugastwa, będziesz potrzebował niebieskich jagód „kierowanych".

POZIOM ÓSMY:
NA GŁÓWNYM PLACU MIASTA

Postaraj się znaleźć pozostałych sześciu członków trupy cyrkowej: Dima, Tucka, Rolla, Manny'ego, Gypsy i Rosie. Do wszystkich nich zaprowadzą Cię drogowskazy. Tuck i Roll są w jednym miejscu, podobnie jak Manny i Gypsy. Dim i Rosie ukrywają się osobno.

POZIOM DZIEWIĄTY:
W BARZE DLA ROBALI

Kolejny boss... Tym razem potężny robal imieniem Thud. Znajdujesz się w obracającej się puszce, zaś przeciwnik lata nad Tobą. Na samym początku etapu odwróć się i biegnij co sił przed siebie. Znajdziesz niebieską jagodę. Pamiętaj tylko, żeby zabrać ją przed złotą. Jeśli zrobisz to w odwrotnej kolejności, nie ukończysz poziomu w 100 procentach. Teraz przychodzi pora na zajęcie się panem Thudem.

Za każdym razem, gdy trafisz go niebieską jagodą, upuści dziewięć nasion i jeden power-up poprawiający zdrowie. Ten ostatni jest niezwykle istotny – bardzo przyda Ci się w obracającej się puszce, gdyż znajduje się w niej sporo śmieci, które mogą wyrządzić Ci nie lada krzywdę. Wewnątrz puszki znajdziesz również litery F, L, I, C, K unoszące się w powietrzu. Aby dostać się do nich (i tym samym zdobyć złotą jagodę) wykorzystaj małą gumową kulkę, która toczy się po dnie puszki. ►

UKRYTE SPECJAŁY

W grze A Bug's Life występują trzy ukryte klipy filmowe. Znajdują się one na trzech bonusowych poziomach. Aby zebrać jeden z nich zabij po kolei pięciu przeciwników, nie dając się przy tym trafić. Kiedy dojdziesz do poziomu bonusowego, uciekinij czym prędzej z areny cyrkowej, wejdź na szczyt parasolki, a znajdziesz tam kolorowy wykrzyknik.

Dwa pozostałe klipy znajdują się na drugim i piętnastym poziomie. Aby zdobyć dostęp do bonusowego poziomu, musisz zabić pięć koników polnych przy użyciu niebieskich jagód baz żadnego pudła i bez otrzymania trafienia. Niebieskie jagody znajdziesz w drugim z głównych tuneli. Musisz przepuścić wówczas pierwszego konika polnego, który zejdzie z dachu. Kiedy trafisz do drugiego z bonusowych poziomów, powinieneś zebrać wszystkie żetony rozrzucone po arenie cyrkowej. Gdy Ci się to uda, będziesz w stanie wyhodować roślinkę-działo. Ta z kolei, gdy tylko ją umiejętnie umieścisz, wyrzuci Cię w powietrze. Dzięki temu będziesz w stanie zebrać kolorowy wykrzyknik znajdujący się tuż nad parasolką. Trzeci i ostatni klip można obejrzeć sadząc pięć nasion w rzędzie i zamieniając je w grzyby. Potem przeskocz po nich. Uważaj, gdyż na każdym możesz się odbić tylko jeden raz. Gdy znajdziesz się już na bonusowym pozio mie, zbierz żetony i wyhoduj roślinę-śmigło oraz dmuchawiec. Gdy Ci się to uda, będziesz w stanie zdobyć kolorowy wykrzyknik, który znajduje się nad jednym ze śmieci w cyrku.

STAR LITE
POLECAMY NAJWIĘKSZY
KONKURENCYJNY CENOWO !!!
Wybór gier i sprzętu do Sony PlayStation.
W naszym katalogu znajdą Państwo wszystkie
aktualnie dostępne nowości !!!
Nowe tytuły posiadamy praktycznie w chwili ukazania się ich na rynkach zachodnich po naszych polskich tańszych cenach.
Ponad 280 tytułów w wersji PAL !!!
W ofercie posiadamy gry nowe i używane o tańszej cenie.
Przyjmujemy też Państwa gry w rozliczeniu (wymiana)
GRY DLA PLAYSTATION – już od 55 zł (używane)
PROMOCJE CENOWE NOWYCH GIER !!!
POSIADAMY WSZYSTKIE DODATKI DO PLAYSTATION
Koszt wysyłki gier – tylko 5 złotych.
Wysyłamy tanio i szybko, w większości przypadków tego samego dnia.
ZA ZAMÓWIONE TOWARY PŁACĄ PAŃSTWO PRZY ODBIORZE
Jesteśmy bezpośrednim importerem.
Nasz katalog wraz z cenami i opisami jest bezpłatny.
WYSTARCZY ZADZWONIĆ NA NASZ NUMER
TEL/FAX (0-77) 454-03-23
lub 0601-963-444
LUB NAPISAĆ NA NASZ ADRES:
STAR LITE
UL. MINKUSA 6
45-508 OPOLE

ŚCIŚLE TAJNE

▶ Wskocz na nią i spokojnie dosięgniesz przedmiotów.

POZIOM DZIESIĄTY:
LAS KONICZYNOWY

Znajdź pięć brakujących części mechanicznego ptaka, który – jak wierzy Flick – jest w stanie pomóc mu w walce z armią pasikoników. Poziom ten dzieli się na dwie główne części – pod i nad sklepieniem utworzonym przez koniczynę. Flickowi pomagać tu będą członkowie trupy cyrkowej. Uważaj przechadzając się po sklepieniu, gdyż w przeciwnym razie większość czasu spędzisz pod nim. Jeden z artystów cyrkowych zamieni się w brakującą część mechanicznego ptaka.

Aby zebrać ostatnią z części (znajdującą się na szczycie gigantycznego pnia drzewa), musisz zdobyć najpierw cztery brązowe żetony. Zanosisz potem nasionko pod wielkie drzewo, wyrasta tam roślinka-armata, która wystrzeliwuje Flicka na samą górę.

POZIOM JEDENASTY:
NA SZCZYCIE DRZEWA

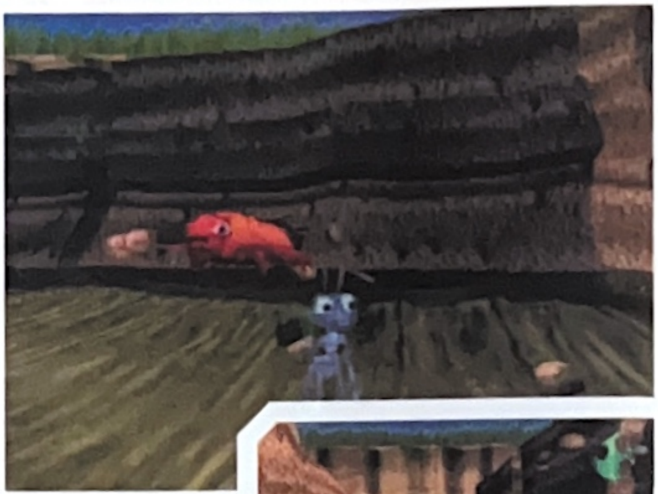
Flick stoi już na szczycie drzewa. Ma przy sobie pięć niebieskich jagód – części do mechanicznego ptaka. Zejdź z drzewa po korze. Uważaj na spadające żołędzie i robale, które blokują przejście. Korzystaj z winorośli i sieci pozostawionych przez pajęczycę Rosie.

Łatwiej jest pójść najpierw w poszukiwaniu niebieskich jagód. Wracasz na ziemię i obchodzisz drzewo z drugiej stron, gdzie znajdujesz żniwiarkę. Dzięki niej możesz zabić wszystkie robale, które tylko staną Ci na drodze.

Aby zdobyć złotą jagodę, powinieneś najpierw postarać się o cztery brązowe żetony. Ostatni z nich znajduje się w pobliżu żniwiarki. Aby go zdobyć wykorzystaj dwie roślinki-śmigła i dmuchawiec. Dwie pierwsze litery imienia Flick znajdują się tuż obok niebieskich jagód. Pozostałe możesz znaleźć w połowie wysokości drzewa, pomiędzy dwiema winoroślami, które znajdują się jedna na drugiej.

POZIOM DWUNASTY:
SZALEŃSTWA NA ARENIE

Twoim celem jest tu pokonanie konika polnego, Molta. Najpierw zlokalizuj szybko purpurowy żeton, a uzyskasz do-



NA NASTĘPNYM CD

TIME SLIP
Pełna wersja!

OPERA OF DESTRUCTION
Pełna wersja!

SILENT HILL
Grywalne demo

V-RALLY 2
Grywalne demo

CARMAGEDDON
Grywalne demo

CROC 2
Grywalne demo

PLANE CRAZY
Grywalne demo

3SIXTY
Grywalne demo

AIRONAUTS
Wideo

STAR WARS
Wideo

PRINCE NASEEM BOXING
Wideo

Zawartość krążka może się zmienić w ostatniej chwili z przyczyn od nas niezależnych.

V-RALLY 2

CARMAGEDDON

stęp do niebieskich jagód. Niestety, armia mrówek, która znajduje się wokół Ciebie, zaczyna rzucać w Ciebie czerwonymi jagodami. A myślałeś, że mrówki będą Ci pomagać. Jeśli Cię trafią, zgubisz niebieską jagodę i będziesz musiał od nowa hodować roślinki. Nie daj się więc trafić!

POZIOM TRZYNASTY:
WZGÓRZE MRÓWEK, CZĘŚĆ DRUGA

Pokonaj koniki polne przy użyciu jagód, żniwiarki i pomocy cyrkowców. Gdy spotkasz Tucka i Rolla, zauważysz unoszące się nad nimi dwa zielone żetony. Dosięgniesz ich przy pomocy swoich przyjaciół. Dostaniesz w ten sposób dwustronny liść, który ułatwi Ci dostęp do innych żetonów. Przekonasz się również, że na ziemi nie ma nasion, które mogłyby zostać wykorzystane do przenoszenia przedmiotów pomiędzy lokacjami. Znajdują się w posiadaniu koników polnych będących wysoko. Zbierasz żółty żeton i już możesz zabrać się za hodowanie działka strzelającego niebieskimi jagodami i wystrzelić z niego w powietrze. Warto również zauważyć, że na tym poziomie Flick może używać tylko czerwonych jagód. Wielka szkoda.

Aby uratować księżniczkę Atta, zbierz przynajmniej dwa żółte żetony. Umożliwią Ci one wyhodowanie działka strzelającego purpurowymi jagodami, które automatycznie trafia w każdego robala, a zwłaszcza w Hoppera, który więzi księżniczkę.

POZIOM CZTERNASTY:
LOT NAD RZEKĄ

Poprowadź Hoppera do gniazda ptaka na końcu kanionu. Poziom ten jest bardzo skomplikowany, więc przygotuj się na to, że kilka razy się tu zgubisz. Na samym początku poziomu kieruj się w lewo aż dojdziesz do niebieskich jagód. Dalej ciągle w lewo aż do złotych. Kilka razy będziesz miał okazję stoczyć walkę. Podróżując kanionem zdasz sobie sprawę, że Hopper cały czas znajduje się tuż za Tobą. Nie polecamy więc zwalniania tempa, gdyż może się to skończyć tragicznie.

Będzie Ci się również wydawać, że nie możesz skręcić w bok, choć tak naprawdę jesteś w stanie to uczynić. Cała sztuka polega na wspięciu się jak najwyżej, obróceniu i przeskoczeniu ponad głową Hoppera. Musisz to uczynić, żeby w 100 procentach zaliczyć ten poziom.

Na poziomie znajdują się ścieżki w lewo i prawo, które trudno jest odróżnić od ścian. Przy standardowej prędkości masz szansę je zauważyć. Tak więc jeśli tylko nie musisz zwolnić, by zebrać żeton, nie ma co ograniczać prędkości. W przeciwnym razie Hopper może Cię złapać.

POZIOM PIĘTNASTY:
POKAZ W KANIONIE

Po pierwsze, znajdź ptaka, który zabije Hoppera. Poziom dzieli się na trzy coraz trudniejsze części. Występują tutaj wyłącznie ciemnozielone koniki polne. Hopper jest jasnobrązowy i jako jedyny z tej bandy potrafi latać. Sposobem na przejście tego poziomu jest przeganianie Hoppera z jednego obszaru na drugi, tak by wreszcie trafił do ptasiego gniazda.

Na samym początku przejdź się po okolicy, by zapoznać się z topografią terenu. Najważniejszym jej elementem jest kłoda, po której Flick musi się przespacerować, by odnaleźć dmuchawiec. Ten ostatni w połączeniu z rośliną-śmigłem zapewni mu transport z jednego kamienia na drugi. Warto też pamiętać o dziurze w ścianie kanionu, która zasłonięta jest gałązkami. Prowadzi ona do następnego obszaru. Znajdziesz ją idąc w kierunku księżyca. Gdy zbierzesz wszystkie przedmioty i jesteś w stanie strzelać niebieskimi jagodami, podążaj za Hopperem. Obserwuj, kiedy go trafiasz, gdyż jest on w stanie kontratakować przy pomocy białych jagód. Musisz przepędzić go z okolicy. Gdy się przestraszy, poleci w kierunku gałązek i roztrzaska je na kawałki. Masz w ten sposób otwartą drogę do drugiego obszaru.

Drugi obszar tego poziomu jest bardzo podobny do pierwszego. Różni się jedynie tym, że musisz zaatakować Hoppera cztery razy, zanim przebije się on przez kolejną zasłonę z gałęzi. Najlepiej sprawdza się atak z góry. Łatwiej Ci będzie go trafić niebieskimi jagodami. Podobnie jak w przypadku pierwszego obszaru barierę z gałęzi znajdziesz kierując się w stronę księżyca.

Gdy dotrzesz do trzeciego obszaru, znajdziesz się u stóp krawędzi kanionu. Pogoń Hoppera na sam jego szczyt, gdzie znajduje się gniazdo ptaka. Gdy już tam będziesz, zacznij obrzucać Hoppera jagodami, aż opadnie on z sił. Wtedy zje go ptak, a Ty ukończysz grę!

SONY PlayStation
Sprzedaż Wysyłkowa
Czynne 7 dni w tygodniu

TOMsoft
Rok założenia: 1991
ul. Krzywa 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
tel: (0-22)7731982
tel. (0-60)1282363
fax: (0-22)7733614

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

Wybrane tytuły gier :	Ceny w zł
Abe's Exodus	199.00
Ape Escape	**209.00**
Asterix	199.00
Civilzation 2	**199.00**
Colin McRae Rally	199.00
Crash Band. 3 - NOWA CENA	**139.00**
Driver	**209.00**
Fifa '99	199.00
Gex Deep Cover Gecko	199.00
GTA London	149.00
ISS Pro '98	209.00
KKND Krossfire	199.00
Legacy of Kain 2	tel.
Medievil - NOWA CENA	139.00
Need for Speed 4	**199.00**
Premier Manager '99	209.00
Rat Attack	**tel.**
Street Fighter Alpha 3	**199.00**
Syphon Filter	**199.00**
Tekken 3 - NOWA CENA	**139.00**
Toca Touring Car Champ. 2	199.00
Tomb Raider 3 - wer. ang.	209.00
V Rally 2	**209.00**
Wing Over 2	199.00
Viva Football	**199.00**
X-Files	**209.00**

Platynowa seria :	
Command & Conquer	109.00
Command & Conquer: Red Alert	**109.00**
Crash Bandicoot 2 - Super Hit	**99.00**
Croc	109.00
Die Hard Trilogy	109.00
Final Fantasy VII - Super Hit	**109.00**
Formuła I	109.00
Gex 3D	109.00
Grand Thief Auto	109.00
Gran Turismo - Super Hit	**109.00**
Hercules	109.00
ISS Pro	**109.00**
Mickey's World Adventures	109.00
Oddworld: Abe's Oddysey	**109.00**
O.D.T.	109.00
Resident Evil	**109.00**
Soul Blade	**109.00**
Tekken 2	109.00
Toca (Dual Schock)	109.00
Tomb Raider 2 - Super Hit	**109.00**
Total NBA '98	109.00
V-Rally (Dual Shock)	109.00

Wybrane akcesoria :	
Konsola PlayStation (D. Shock)	599.00
Dodatkowy kontroler (oryg.)	79.00
Dual Shock (oryginalny)	**129.00**
Memory Card (oryginalna)	79.00
Memory Card 8MB - 120 blok.	**109.00**
RF Adapter - kabel antenowy	69.00
RGB Scart Cabel (EURO)	39.00
Pro Action Replay	**89.00**

Uwaga !!!
SUPER PROMOCJA !!!
Kupując dowolne gry lub akcesoria za sumę powyżej 195 zł możesz wybrać dodatkowo:
- Kartę pamięci (oryg.) w cenie 39 zł
- Kartę pamięci 8MB w cenie 79 zł
- Pro Action Replay w cenie 69 zł
- RF Adapter w cenie 49 zł
- Joypad (oryginalny) w cenie 49 zł
- Dual Schock (oryg.) W cenie 109 zł

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

ACTION REPLAY PROFESSIONAL

Producent: DATEL
Dystrybutor: CODA
Cena: 219,00

PSM dostał do łapek kolejne urządzenie będące spełnieniem marzeń graczy wszystkich krajów (łączcie się! :). Kiedy królowały komputery ośmiobitowe (dinozaury), była sobie przystawka-kartridż zwana Action Replay. Pozwalała ona na różne oszustwa w grach, takie jak nieśmiertelność czy wyłączenie kolizji sprite'ów. Teraz my, posiadacze najpopularniejszej konsoli świata, mamy swój własny AR, nie bez kozery zwany profesjonalnym. Mnogość zastosowań, jakie oferuje to małe, plastikowe pudełeczko wpinane w tył PlayStation, jest zapierająca dech w piersiach. Aby gracz nie utonął w gąszczu możliwości, w zestawie znajduje się... kaseta wideo z lekcjami poglądowymi „jak, gdzie i po co" i oczywiście wyczerpująca instrukcja po polsku.

A teraz czas na przybliżenie zawartości kartridża.

Przede wszystkim kolekcja już wpisanych kodów do bardzo wielu gier, ale to nie wszystko! Actiona możemy podpiąć do komputera PC. Po co? Na swojej stronie internetowej firma Datel oferuje kolejne usprawnienia do gier. Można je ściągnąć, przegrać z PC na Actiona i używać z PlayStation bez konieczności żmudnego wklepywania.

Mamy też „zamrażanie" czyli Freeze Mode. To nic innego, jak zatrzymywanie akcji na ekranie w dowolnym momencie za pomocą przycisku na obudowie. Możemy wtedy za pomocą narzędzi w ARP przeglądać i modyfikować pamięć PlayStation, w której cały czas znajduje się gra.

Wtedy przydaje się The Code Generator: za jego pomocą możemy tworzyć własne kody do gier, gdyż on sam wyszukuje miejsca w pamięci, gdzie gra „przechowuje" informacje o ilości amunicji, energii itp. Pozwala to na oszukiwanie w niemal każdej grze, bez oczekiwania aż np. PSM wydrukuje do niej kody. Raz stworzone kody można zapisać w pamięci kartridża i następnym razem używać jako „gotowce".

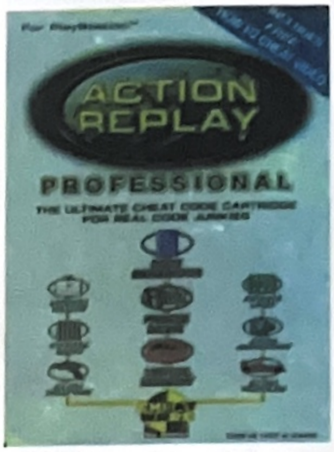
Oprócz kodów w AR można zapisywać save'y, jak na karcie pamięci. Umożliwia to Virtual Memory (Wirtualna Pamięć) o pojemności 120 bloków.

Kolejnym smakołykiem jest The Explorer CD System: dzięki niemu możemy obejrzeć wszystkie zebrane na płycie z grą filmiki, obrazki oraz posłuchać muzyczek. Dodatkowo możemy wgrać do pamięci kartridża kody ze specjalnych płytek (taka płytka jest dołączona do innego produktu Datela: Equalizera).

Produkt jest wykonany bardzo starannie i dobrze trzyma się w gniazdku konsoli. Wszystkie funkcje wymienione w instrukcji działają poprawnie, kodów jest sporo i to zarówno do starszych, jak i nowych gier, strona Datela oferuję ich tysiące.

Reasumując: wydatek spory, ale opłacalny, bowiem w zamian dostajemy prawdziwy, wielozadaniowy kombajn, nie tylko maszynkę do wklepywania kodów. Polecamy!

Na koniec komunikat od firmy Coda:



ani ona, ani producent Action Replaya, firma DATEL, nie biorą odpowiedzialności za tanie podróbki kartridża, które są obecne na rynku i sygnowane nazwą AR.

KONKURS! KONKURS! KONKURS! KONKURS!

Firma CODA zaprasza do wzięcia udziału w konkursie, w którym nagrodą jest opisany wyżej Action Replay Professional. Trzeba spełnić jeden warunek: WYMIENIĆ PRZYNAJMNIEJ DWIE CECHY WYRÓŻNIAJĄCE ACTION REPLAYA PROFESSIONAL OD INNYCH PODOBNYCH PRODUKTÓW NA RYNKU.
Odpowiedzi wraz z wyciętym kuponem prosimy przesyłać na kartkach pocztowych na adres:

PSM
MARSA 6
04-202 WARSZAWA

Termin nadsyłania odpowiedzi upływa w momencie ukazania się następnego numeru PSM. Rozwiązanie konkursu w numerze 10/99.

CODA
Sowade Multimedia
Group Polska Sp. z o.o.
WARSZAWA, UL. SMULIKOWSKIEGO 46/4, TEL. (0-22) 826-33-11

Bushido PSX Mouse

Producent: Bushido Gamewear
Dystrybutor: CODA
Cena: 95,00

Ten produkt firmy Bushido z pewnością ucieszy tych, którzy lubią przygodówki typu point'n'click i strategie. Choć, jak wiadomo, gier wykorzystujących myszkę jest bardzo mało.

PSX Mouse dostępna jest w czterech kolorach: szarym (mysim :), czarnym, niebieskim i konsolowym. Wykonana jest bardzo starannie z dużą dbałością o wygodę użytkownika. Nawet po kilkugodzinnej jatce w *Final Doom*a (obsługuje mychę, a jakże!) nie boli ręka. Klawisze dobrze reagują na nacisk i sprawiają wrażenie dość wytrzymałych. Całości dopełnia starannie wykonana wtyczka z odpowiedniej długości kabelkiem oraz cena konkurencyjna w stosunku do myszki Sony.

Bushido RFU Adapter

Producent: Bushido Gamewear
Dystrybutor: CODA
Cena: 65,00

Firma Bushido ma też coś dla graczy, którzy mają telewizory bez gniazd euro i cinch. Jest to konwerter, dzięki któremu podłączamy PlayStation do TV przez wejście antenowe (oczywiście jest gorsza jakość obrazu). Wtyczki doskonale pasują do wyjścia konsoli i do gniazda w TV, podczas testów nie było „syndromu wypadania". A dość długi kabel pozwala na grę bez uczucia łaskotania w nos przez ekran.

Equalizer

Producent: Datel
Dystrybutor: CODA
Cena: 119,00

Młodszy brat Action Replaya Pro. Po włożeniu kartridża w odpowiedni port w konsolce i odpaleniu, naszym oczkom ukaże się menu. Pierwsza pozycja to Start Game (bez komentarzy). Następnie Select Cheat Codes — tutaj wybierasz kody zawarte w pamięci urządzenia lub dodajesz nowe. Dodatkowo jest opcja zarządzania kartą pamięci i Navigator.

Ten ostatni jest fantastycznym bajerem, który umożliwia nam przejrzenie wszystkich filmików zawartych w grze, wysłuchanie muzyki i inne. Dodatkową atrakcją

zestawu Equalizer jest płyta CD z kodami do różnych gier! Tylko grać, grać i grać!

Bushido Memory Card

Producent: Bushido Gamewear
Dystrybutor: CODA
Cena: 49,00

W ofercie firmy Bushido nie mogło oczywiście zabraknąć podstawowego gadżetu dołączanego do naszej konsoli. Najzwyklejszej, standardowej karty pamięci o pojemności 15 bloków. Produkt wykonany jest estetycznie i dostępny w różnych kolorach, całkowicie spełnia swoje zadanie.

Bushido 8 MB Memory Card

Producent: Bushido Gamewear
Dystrybutor: CODA
Cena: 99,00

Jest to ośmiokrotnie pojemniejsza (120 bloków) i nieco grubsza gabarytowo wersja standardowej karty. Obsługa jest bardzo prosta, a większa pojemność pozwala nie zgubić się w gąszczu save'ów na różnych kartach. Doskonale sprawdza się w „akcji". Produkt dla hardcore'owych graczy, którzy pokonują naraz wiele gier.

Innovation Link Cable

Producent: Innovation
Dystrybutor: CODA
Cena: 59,00

Propozycja dla osób mających dwie konsole lub kolegę/koleżankę z drugim PSXem (nie wolno zapomnieć o dwóch telewizorach), a także gry obsługujące link kabel (np. *Final Doom, Racing Simulation Grand Prix* czy stare *Wipeouty*). Podczas testów nie mieliśmy do kabelka żadnych zastrzeżeń.

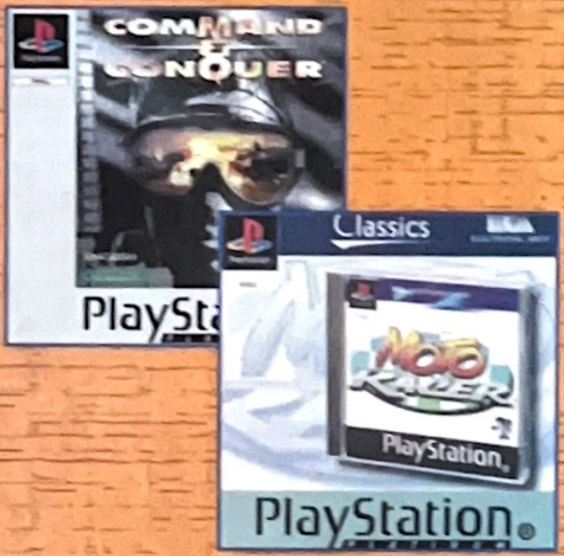
Bushido Dual Vibration Controller

Producent: Bushido Gamewear
Dystrybutor: CODA
Cena: 109 zł

Pod tą nazwą kryje się klon Dual Shocka, do złudzenia przypominający oficjalny produkt SONY. Ale liczy się nie tylko wygląd. W akcji DVC sprawuje się nieźle, testowaliśmy go grając w *Motorhead, Ape Escape, Syphon Filter*. Gałki analogowe spełniają swoją rolę w stu procentach — to, co widzimy na ekranie, odpowiada temu, co zarządziliśmy naszymi paluchami. Równie dobrze sprawują się pozostałe cyfrowe klawisze, są stabilne i porządnie wykonane (podobnie jak cały produkt, włączając w to kabelek i wtyczkę). Nie można też nie pochwalić silniczków odpowiedzialnych za wibracje. Trzęsą jak diabli, tylko trochę słabiej niż w produkcie Sony. Krótko mówiąc: udany produkt nie odstający od reszty kontrolerów nieoficjalnych.

GRA ZA DARMO!

WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY



GRA ZA DARMO! Każdy, kto zamówi roczną (12 kolejnych numerów) prenumeratę PlayStation Magazyn, otrzyma jedną z przedstawionych obok gier. Nasza wielka akcja promocyjna prenumeraty, obowiązuje do 31 sierpnia 1999. Na blankiecie na przekaz pieniężny, (w miejscu na korespondencję) obok adresu zamawiającego prenumeratę należy zaznaczyć: **KTÓRĄ GRĘ WYBIERASZ!**

Uwaga! W naszej akcji, mogą również wziąć udział nasi obecni prenumeratorzy, o ile zdecydują się w tym okresie przedłużyć swoją prenumeratę o kolejne 12 numerów – w tym wypadku należy zaznaczyć to na blankiecie dopisując – „przedłużenie". **NIE ZWLEKAJ, TAKA OKAZJA NIE TRAFIA SIĘ CO DZIENNIE!**

JAK ZAMAWIAĆ? Cena pisma w prenumeracie wynosi 22,00 zł, a zamawiający nie ponosi już dodatkowych kosztów przesyłki. Kwotę 264,00 zł należy wpłacić przekazem na konto bankowe:

PKO BP XII O/Warszawa [illegible]

W miejscu na korespondencję należy WYRAŹNIE podać swój PEŁNY adres oraz informację, jakiego pisma dotyczy wpłata, a także liczbę zamawianych numerów i od którego numeru obowiązuje prenumerata.

Np. ZAMAWIAM 12 NUMERÓW PLAYSTATION MAGAZYN OD NUMERU x/99.

PlayStation

+ DUAL SHOCK
i karta pamięci 1M[illegible]

595,-

+ 2 DUAL SHOCK

666,-

Napisz
przyślij kopertę
otrzymasz katalog

SPRZEDAŻ HURTOWA:
Proponujemy najniższe ceny
szybką wysyłkę
Zapraszamy sklepy
z terenu całego kraju.

- GRY NOWE I UŻYWANE
- AKCESORIA
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Uwaga !!!
Kup grę , [illegible]
kartę 1MB za:
30,- zł

ARTEM ul.Warszawska 9
skr. pocz. 35/z, 05-200 Wołomin
pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰
tel. (022) 776-2525 fax. (022) 776-2828
http://www.artem.com.pl

WAKACYJNA PROMOCJA

OFERTA WAŻNA DO 31 SIERPNIA 1999

PONAD 50% TANIEJ!!!

UWAGA! ZESTAWY TRZECH DOWOLNYCH ARCHIWALNYCH NUMERÓW PLAYSTATION MAGAZYN W CENIE 25,00 ZŁ! ZAMAWIAJĄC POJEDYNCZE NUMERY PISMA, CENA ZA EGZEMPLARZ WYNOSI 18,00 ZŁ.

7/97

NA CD: OVERBOARD!, ACTUA GOLF 2, KURUSHI, RALLY CROSS

9/97

NA CD: TOMB RAIDER 2, COLONY WARS, BROKEN SWORD 2, ACE COMBAT 2, MACHINE HUNTER, OVERBOARD!, BETWEEN THE EYES

1/98

NA CD: ABE'S ODDYSEE, DEATHTRAP DUNGEON, CROC, BUSHIDO BLADE, TEST DRIVE 4: CHALLENGE, PARAPPA THE RAPPER

2/98

NA CD: CRASH BANDICOOT 2, TOCA, G-POLICE, FELONY 11-79, SHADOW MASTER, HERCULES, CLONE

3/98

NA CD: PANDEMONIUM 2, GRAND THEFT AUTO, ADIDAS POWER SOCCER 2, COURIER CRISIS, FROGGER **PEŁNA GRA:** A DOG TALE

4/98

NA CD: ACTUA SOCCER 2, JUDGE DREDD, FORMULA KARTS, ROSCO MCQUEEN, DISCWORLD 2

5/98

NA CD: COOL BOARDERS 2, RED ALERT, BLOODY ROAR, ARMOURED CORE, BUSHIDO BLADE,
PEŁNA GRA: BOUNCER 2

6/98

NA CD: RESIDENT EVIL 2, GEX: ENTER THE GECKO, RASCAL, DYNASTY WARRIORS
PEŁNA GRA: TERRA INCOGNITA

7/98

NA CD: MOTORHEAD, NEWMAN HAAS RACING, Z, NIGHTMARE CREATURES, CRIME KILLER
PEŁNA GRA: CONEMAN

8/98

NA CD: THREE LIONS, TIMESHOCK, KICK OFF WORLD, CARDINAL SYN, FORSAKEN, DEAD BALL ZONE, KULA WORLD
PEŁNA GRA: ROCKS"N"GEMS

9/98

NA CD: COLIN McRAE RALLY, GRAN TURISMO, DEAD OR ALIVE, BOMBERMAN WORLD, WCW NITRO, KLONOA, WARGAMES, DEATHTRAP DUNGEON
PEŁNA GRA: GRAVITATION

10/98

NA CD: TOMMI MAKINEN RALLY, GHOST IN THE SHELL, CIRCUIT BREAKERS, THEME HOSPITAL, TREASURES OF THE DEEP, TOTAL DRIVIN'
PEŁNA GRA: HOVERCARS

12/98

NA CD: ISS PRO '98, ABE'S EXODDUS, MEDIEVIL, BLAST RADIUS, MR DOMINO, UNHOLY WAR, B-MOVIE, FLUID,
PEŁNA GRA: HAUNTED MAZE

13/98

NA CD: TOMB RAIDER 3, SPYRO THE DRAGON, FUTURE COP, BUST-A GROOVE, COLONY WARS VENGEANCE, SENTINEL RETURNS, WRECKIN' CREW, VICTORY BOXING 2
PEŁNA GRA: MAH-JONGG

MAGAZYN SPECIAL 25.00

NA CD: GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN McRAE RALLY, DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, MOTORHEAD, RAGE RACER, S.C.A.R.S., TEST DRIVE 5, WIPEOUT 2097

PISMA NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

1/99 NA CD: CRASH BANDICOOT 3: WARPED, MUSIC, TOCA 2, FORMULA 1 '98, LEMMINGS, O.D.T, PSYBADEK, MOTO RACER 2
PEŁNA GRA: BLITTER BOY

2/99 NA CD: MICHAEL OWEN'S WLS '99, ROLLCAGE, MONKEY HERO, POOL SHARK, WILD 9, AKUJI THE HEARTLESS, RIVAL SCHOOLS
PEŁNA GRA: TOTAL SOCCER

3/99 NA CD: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, MAX POWER RACING, V-2000, S.C.A.R.S.
PEŁNE GRY: ZESTAW 14 GIER YAROZE!

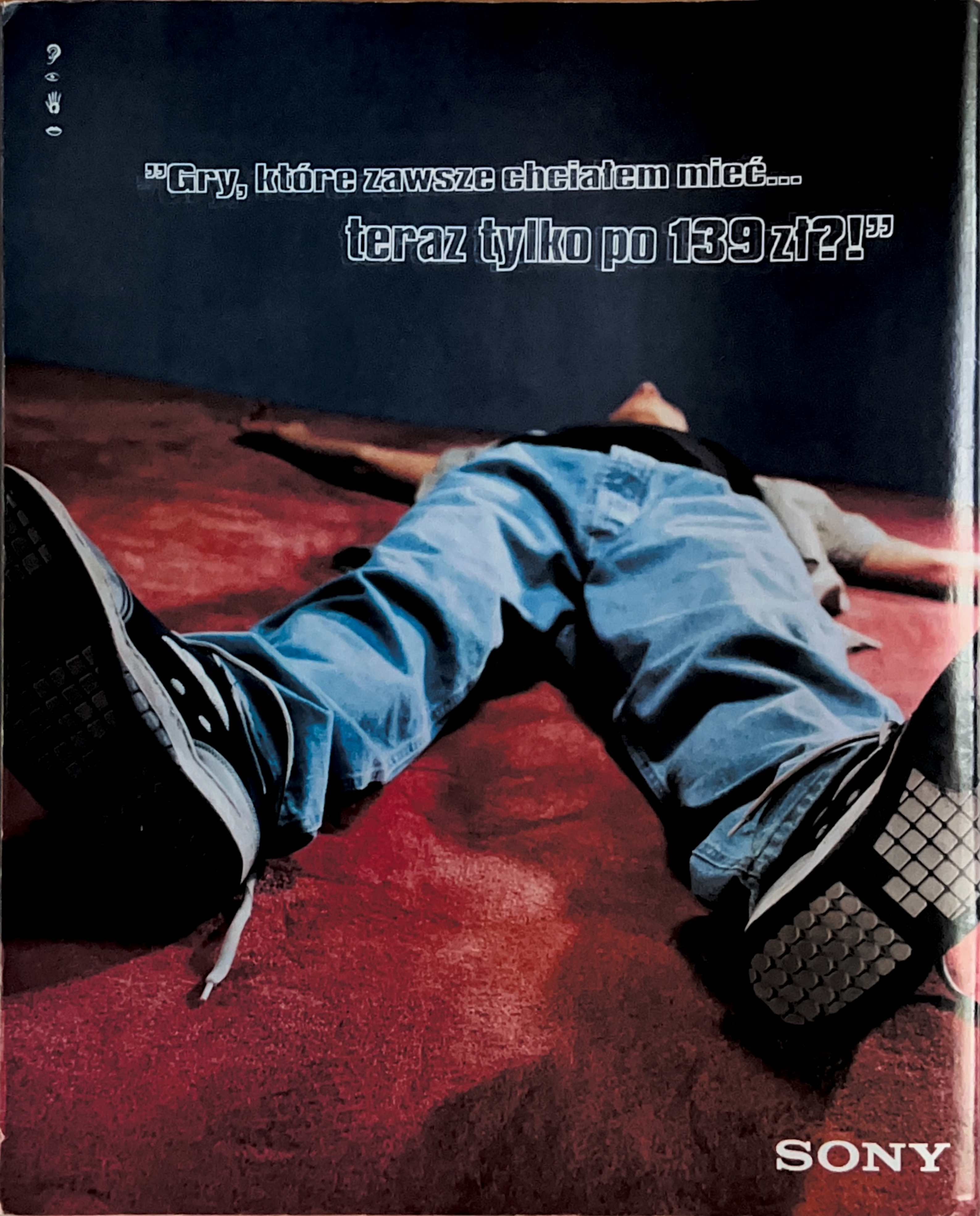
4/99 NA CD: SOUL REAVER, A BUG'S LIFE, ALL STAR TENNIS '99, ROLLCAGE, MUSIC DATA PLAYER, WARZONE 2100, VIVA FOOTBALL
PEŁNE GRY: SUPER BUB

5/99 NA CD: DRIVER, BLOODLINES, ROLLCAGE, RUGRATS, TANK RACER, RETRO FORCE **PEŁNE GRY:** ADVENTURE GAME

6/99 NA CD: RIDGE RACER TYPE 4, GEX: DEEP COVER GECKO, ACTUA ICE HOCKEY, R-TYPE DELTA, BIG RACE USA, T'AI FU, SWING
PEŁNE GRY: PANDORA'S BOX

7/99 NA CD: POPULOUS: THE BEGINNING, PUMA STREET SOCCER, KKND: KROSSFIRE, GRANDSTREAM SAGA, LIVE WIRE, YVT, MUSIC PLAYER
PEŁNE GRY: VIDEO POKER

ZAMAWIAJĄC 3 DOWOLNE NUMERY PŁACISZ TYLKO 25 ZŁ + 3 ZŁ KOSZTÓW PRZESYŁKI. **UWAGA:** NA WSZYSTKIE NUMERY Z 1999 ROKU OBOWIĄZUJĄ CENY DETALICZNE – NIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA. NALEŻNOŚĆ WYSYŁAMY ZWYKŁYM PRZEKAZEM POCZTOWYM (CZERWONYM) NA ADRES: **PLAYSTATION MAGAZYN, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA**. NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA TAKŻE KUPIĆ OSOBIŚCIE W REDAKCJI POD POWYŻSZYM ADRESEM. UWAGA! NIE ZWLEKAJ, LICZBA EGZEMPLARZY W PROMOCJI OGRANICZONA. ŚREDNI CZAS REALIZACJI OK. 3 TYGODNIE. NIE WYSYŁAMY ARCHIWALIÓW ANI PRENUMERATY ZA ZALICZENIEM! ZAMÓWIENIA REALIZUJEMY WYŁĄCZNIE NA PODSTAWIE PRZEKAZÓW POCZTOWYCH!



"Gry, które zawsze chciałem mieć...
teraz tylko po 139 zł?!"
SONY

PlayStation

Oferta, która zwali Cię z nóg. Każda z tych pięciu oryginalnych gier na PlayStation jest teraz do zdobycia za 139 zł. Atakuj sklepy!

Nie lekcewaz potęgi PlayStation.

- Białystok: AWA, ul. Sienkiewicza 81 3, ELDOM, ul. Składowa 10
- Bydgoszcz: ARTEX, ul. Kruszwicka 1; BOLERO, ul. Dworcowa 29; SELEKT, ul. Gdanska 32
- Człuchow: TELMAX, Os. Wazow 1
- Dzierzoniow: KRAWCZYK, ul. Swidnicka 9
- Gdansk: ALKOM, ul. Leszczynskich 9; Mega Shop DPJ, ul. Spacerowa 49; Zamek DPJ, ul. Szczęśliwa 3
- Gdynia: DEMO, Plac Konstytucji 1; Toy Story DPJ, D.H. Batory, ul. 10 lutego 11
- Gliwice: EURONORM, ul. Chorzowska 44b; LAGO, ul. Zwycięstwa 52a
- Gorzow Wielkopolski: MARS, ul. Sikorskiego 12
- Gryfice: ARKADIA, Al. Niepodleglosci 39
- Kielce: INTERCOM, ul. Sienkiewicza 48/50
- Kołobrzeg: PIOTRUŚ PAN PLUS, ul. Łopuskiego 19
- Konin: POLSONIC, ul. Dworcowa 6
- Kościerzyna: ABC, ul. Rynek 8
- Krakow: DRIVE- D.H. Jubilat, Al. Krasinskiego 1/3; MAG MAGIC, ul. Florianska 28; Mega Shop DPJ, Bora-Komorowskiego 37
- Legnica: ADAX LAND ALEX, ul. Wrocławska 183
- Lublin: VIDEO-TOP, ul. Lubartowska 11/13
- Łodz: ACTION, ul. Piotrkowska 40
- Łomza: DOMAX, Al. Legionów 58a
- Malbork: FOTO-AUDIO-VIDEO, ul. Mickiewicza 36
- Mielec: DUKATOR, C.H. Pasaz
- Nowy Sącz: HI FI CENTER, ul. Kosciuszki 12
- Olsztyn: C.H. Karo, ul. Pstrowskiego 24; JDP, ul. Staromiejska 2/5
- Piotrków Trybunalski: MAX, ul. Rycerska 8
- Poznan: GRAM, ul. Wrocławska 25a; TEWIMEX, pod rondem Kaponiera
- Radom: OPAL, Centrum Handlowe, ul. Grzecznarowskiego 28
- Rybnik: SATRON, ul. Gliwicka 32
- Rzeszów: VEGA, ul. Ciepłinskiego 1, WERSAL, ul. Kościuszki 4
- Siemianowice: VAS, ul. Powstańców 6
- Słupsk: ABC COMPUTERS, ul. Kopernika 37a
- Stargard Szczeciński: WALDI, ul. Reja 12a
- Wałcz: ELEKTRONICS, ul. Pocztowa 1
- Warszawa: Centrum Sony, Al. Jana Pawła II 29, DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2, KUCINSCY, ul. Kondratowicza 27
- Wrocław: ADAX, ul. Oławska 1, SABA, D.H. Odra, ul. Jedności Narodowej, EMPiK, Pl. Kościuszki 21/23, EMPiK, Rynek 50
- Zamość: HERMES, ul. Piłsudskiego 31
- Zielona Góra: ALLTECH, ul. Kupiecka 22

NA CD: *GRYWALNE DEMA:* SYPHON FILTER, DRIVER, APE ESCAPE, MONACO GRAND PRIX, BLOODY ROAR 2, COLIN MCRAE RALLY + *WIDEO:* FINAL FANTASY VII, V-RALLY 2, ACTUA ICE HOCKEY 2

W TYM NUMERZE ZNAJDZIESZ: NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE O GRACH 40 WINKS I CARMAGEDDON, WYWIAD Z MISTRZEM RAJDOWYM - ARI VATANENEM **RECENZ**
V-RALLY 2, APE ESCAPE, SYPHON FILTER, CROC 2, GTA LONDON, NFS: ROAD CHALLENGE, ANNA KURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, MARVEL SUPER HEROES VS STRE FIGHTER, PUMA STREET SOCCER, BIG AIR, PRO 18 GOLF, ASTERIX, RAMPAGE 2, WING OVER 2, HARD EDGE, SPORTS CAR GT, YOYO'S PUZZLE PARK, GUARDIAN CRUS
ZAPOWIEDZI CRASH TEAM RACING, URBAN CHAOS, DINO CRISIS, METAL GEAR: VR MISSIONS, OMEGA BOOST, EVIL ZONE